Gimp 中文教程(一)

KangJS

http://kangjs.cublog.cn

2008 年 12 月

一.一.阴影(Drop Shadow)

关键点:

3个图层:

1.背景图层(透明)

2.阴影图层

3.实景图层

主要命令:

路径(B),油漆桶填充(shift+B),混合填充(L),移动(M),滤镜->高斯模糊

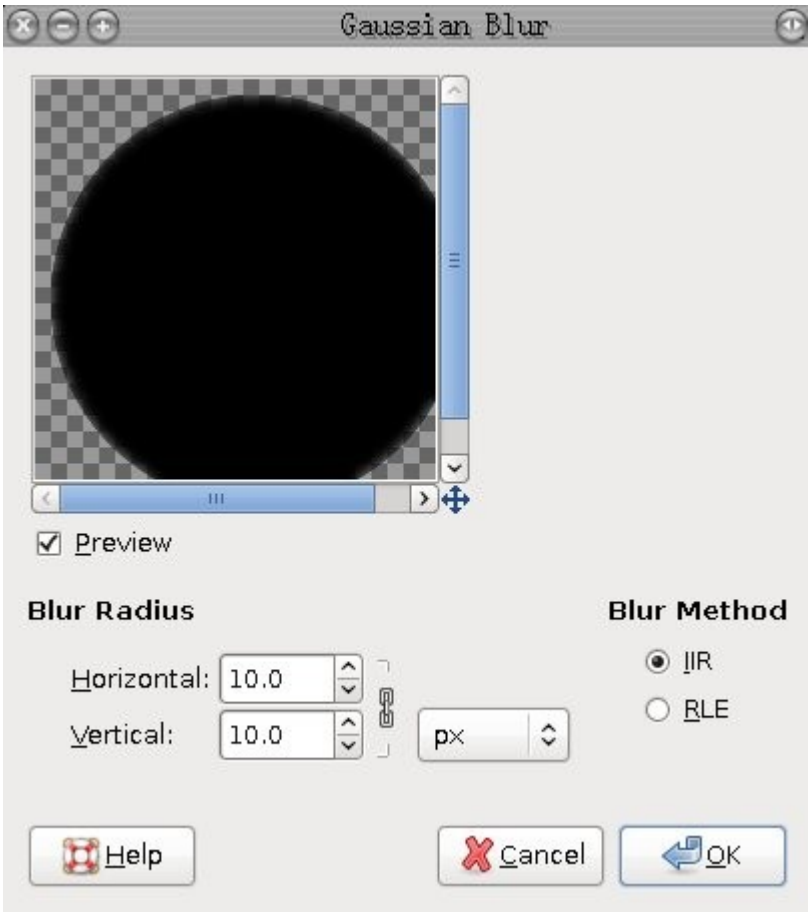
操作流程:

1.CTRL+N 新建一个透明图层

2.复制一个阴影图层,使用路径工具在此图层上勾画一个封闭路径并转为选区.

3.复制阴影图层为实景图层,选择合适的前景和背景色,并用混合填充工具填充选区作为实景

4.切换到阴影图层,使用油漆桶工具填充选区为黑色,滤镜->高斯模糊,模糊半径 10,模糊方式 IIR,后按 CTRL+F 连续 4 次.



5.用移动工具将阴影图层移动向下,向右分别移动 4PX.

6.切换到透明背景图层,使用油漆桶工具填充为白色.

后记:以上方法是传统的阴影制作方法,Gimp 的最新版本中包含有阴影滤镜,可以直接生成阴影,其位置在 Images(图像)–>Filters(滤镜)–>Light and Shandow(光源和阴影)–>Drop Shandow...(阴影),设置好参数,确定即可.



一.二.凹凸贴图(bumpmaping)

关键点:

通道(channel)的应用
高斯模糊
凹凸贴图
阴影复习

主要命令:

油漆桶填充(shift+B),椭圆区域选择(E),滤镜–>高斯模糊,滤镜–>凹凸贴图

操作流程:

1.CTRL+N 新建一个白色背景图层.
2.新建一个透明图层,并使用油漆桶工具填充为红色

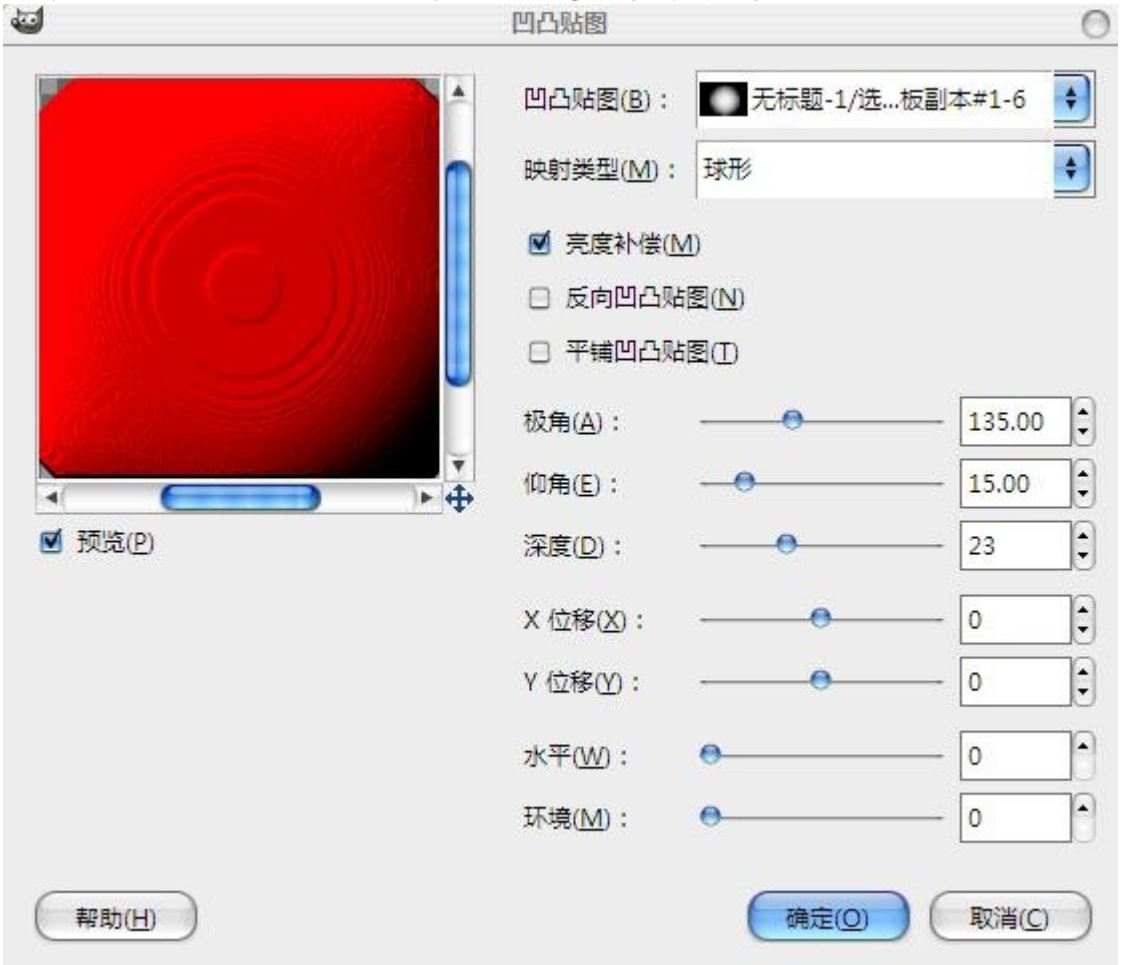
3.选择椭圆区域选择工具,用左键点住图层左上角一个位置向右下角拉,这时按住 shift 键,区域会变成一个完美的圆形,拉到合适位置点击,选择完毕.

4.选择-->保存到通道,切换到通道对话框,并复制新建选区蒙板并选择.



5.滤镜--模糊-->高斯模糊,选择合适的模糊半径和方式,根据情况按 CTRL+F 多次模糊.

6.滤镜--映射-->凹凸贴图,在对话框选择合适的参数并按确定.



7.CTRL+I 反向选择,CTRL+X 剪切掉圆以外的部分,复制一个阴影图层,按照阴影作法做圆形阴影,关于阴影制作参看一.一.



一.三．圆整圆角(Rounded Corners)

关键点：

矩形选择工具
高斯模糊
颜色->色阶

主要命令：

矩形选择工具(R)，滤镜->高斯模糊，色阶(Level)

操作流程：

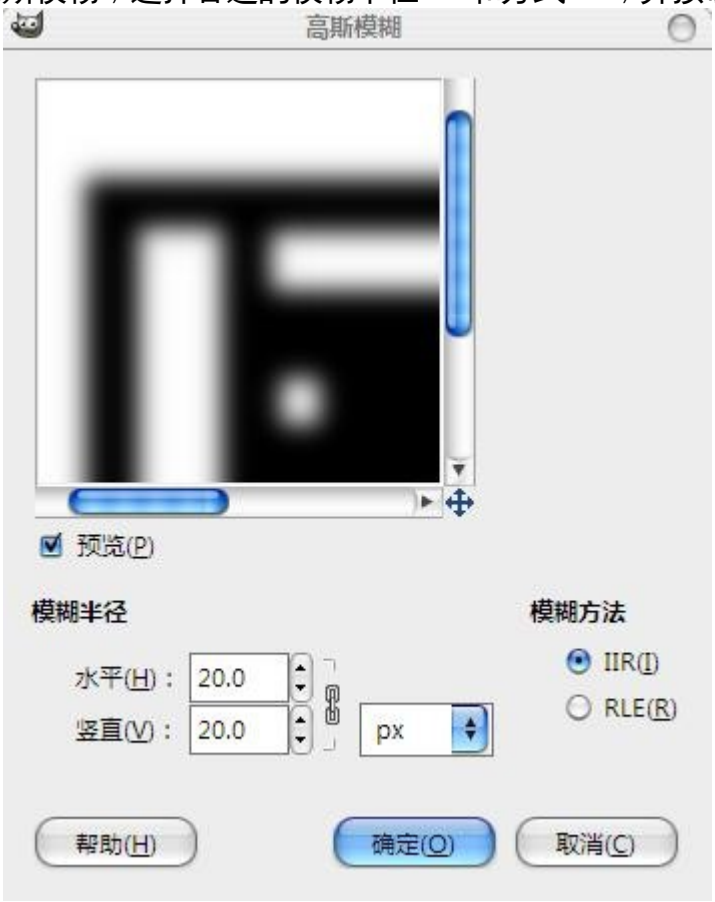
1.CTRL+N 新建一个白色背景图层．

2.左键点击选择矩形选择工具或直接按 R 键，在图层上勾画一个矩形区域，并用油漆桶工具(shift+B)填充为黑色．

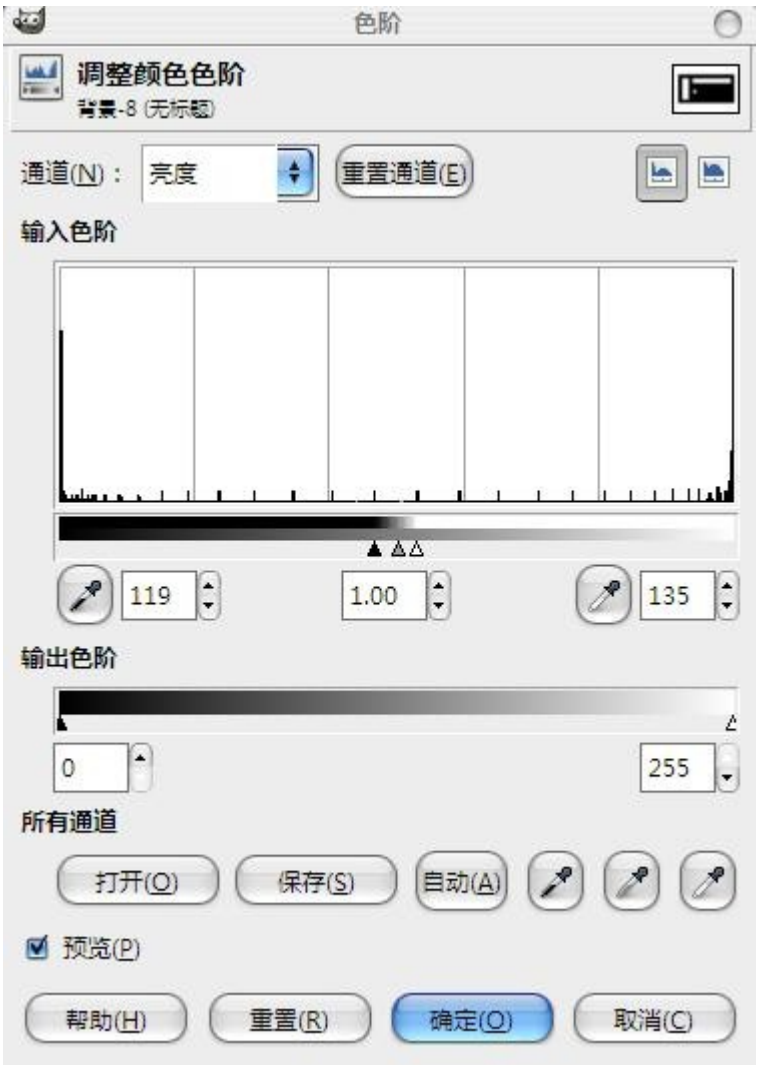
3.继续使用矩形选择工具，在黑色区域分别勾画三个不同大小的矩形区域．按 shift 可递加合并到前选区，并用白色填充．



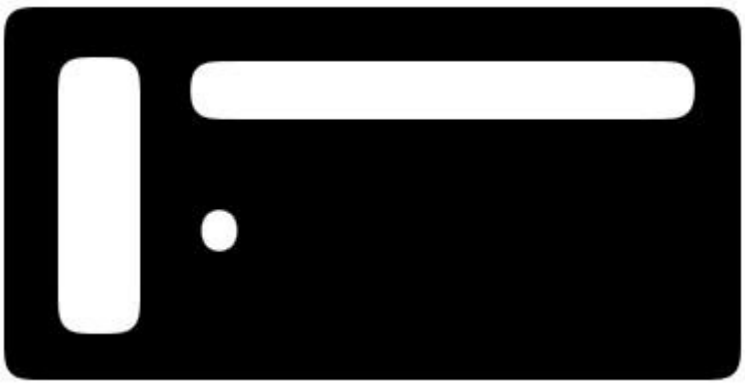
4.滤镜->模糊->高斯模糊，选择合适的模糊半径 20 和方式 IIR，并按确定．



5.颜色->色阶，选择合适参数：119,1.0,135,按应用．



6.结果如下图:



一.四．拉丝金属(Brushed Metal)

关键点：

噪音滤镜

高斯模糊 X 和 Y 的不对等

主要命令：

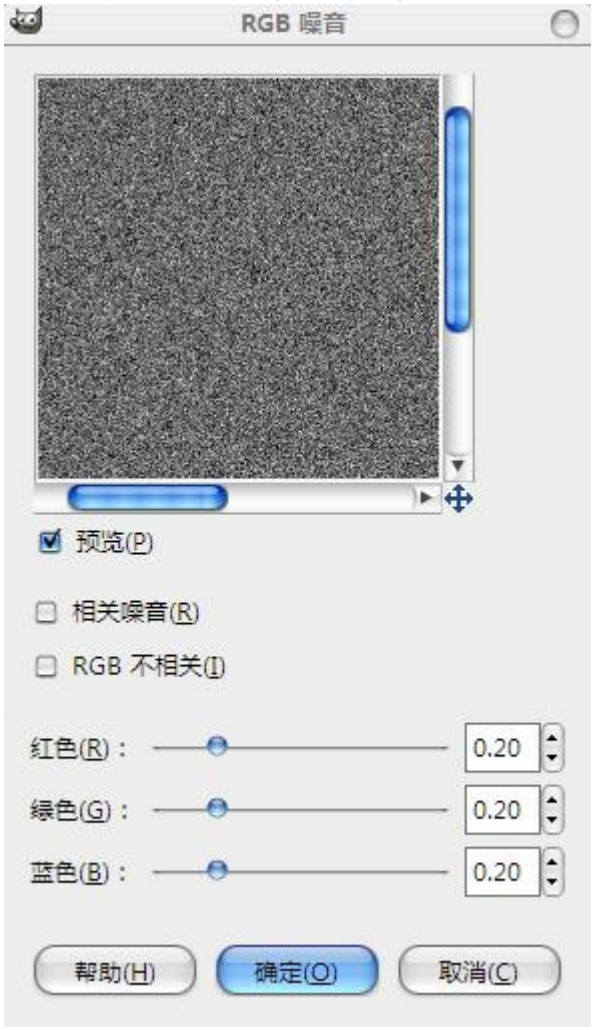
油漆桶填充(shift+B),滤镜–>高斯模糊，滤镜–>RGB 噪音

操作流程：

1.CTRL+N 新建一个背景图层．

2.使用油漆桶填充工具(shift+B)将此图层填充为灰色．

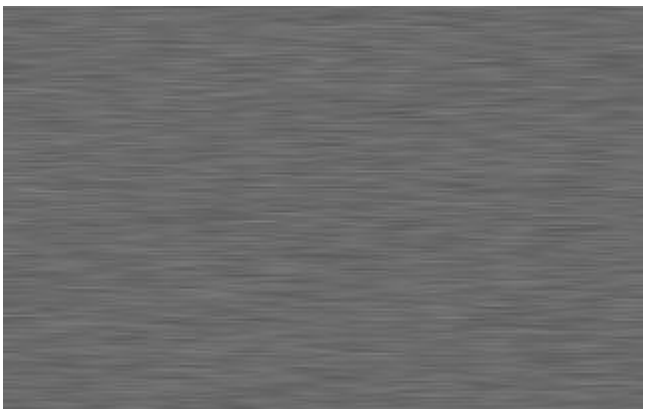
3.滤镜–>噪音–>RGB 噪音，取消 RGB 不相关，确定．



4.滤镜–>模糊–>高斯模糊，模糊半径取消水平和竖直关联，水平 20，竖直 0，模糊方法选择 IIR.



5.结果如下：



一.五．索引颜色(indexed colors)

索引颜色主要应用在 GIF 图像上，GIF(Graphics Interchange Format)图形交换格式是一种位图图形文件格式，以 8 位色即 256 种颜色重现真彩色的图像。以下是 GIF 图像的大体特征：

1.最大色彩数 256

2.采用 LZW 压缩算法

3.支持透明

4.支持交错

5.支持绝大部分网络浏览．

操作流程：

1.CTRL+O 打开一幅新图，jpg,jpeg,png 等真彩图.

2.图像->模式->索引，弹出对话框，选择合适的参数，应用即可．



PS:索引颜色的选择的参数不同，会有不同的表现，有兴趣的可以一一尝试，体会其中的异同．

一.六．GIMP 制作基本形(Making shapes in GIMP)

一.基本填充形状：方形，圆形等

关键点：

正方，正圆形选区的勾画

填充色的选择

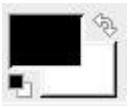
主要命令：

矩形选择工具(R),椭圆选择工具(E)，油漆桶填充工具(shift+B)

操作流程：

1.CTRL+N 新建一个白色背景图层.

2.选择矩形选择工具或按 R 键，用鼠标在背景图层上使用左键拉出一个矩形选框，如果在



此时按住 shift 键，则会拉出一个完美的正方形．

3.选择油漆桶工具或按 shift+B 键，前景，背景色 图标上双击选择合适的前景，背景色，然后在选框内单击左键填充前景色，如果此时按住 ctrl 键，则会填充背景色．



4.选择椭圆选择工具或按 E 键，按照如上步骤做出一个椭圆或正圆，注意在选择操作过程中按 shift 键会拉出一个完美的圆形．

二．形状轮廓

关键点：

选区的收缩

主要命令：

选择-->收缩，编辑-->清除

操作流程：

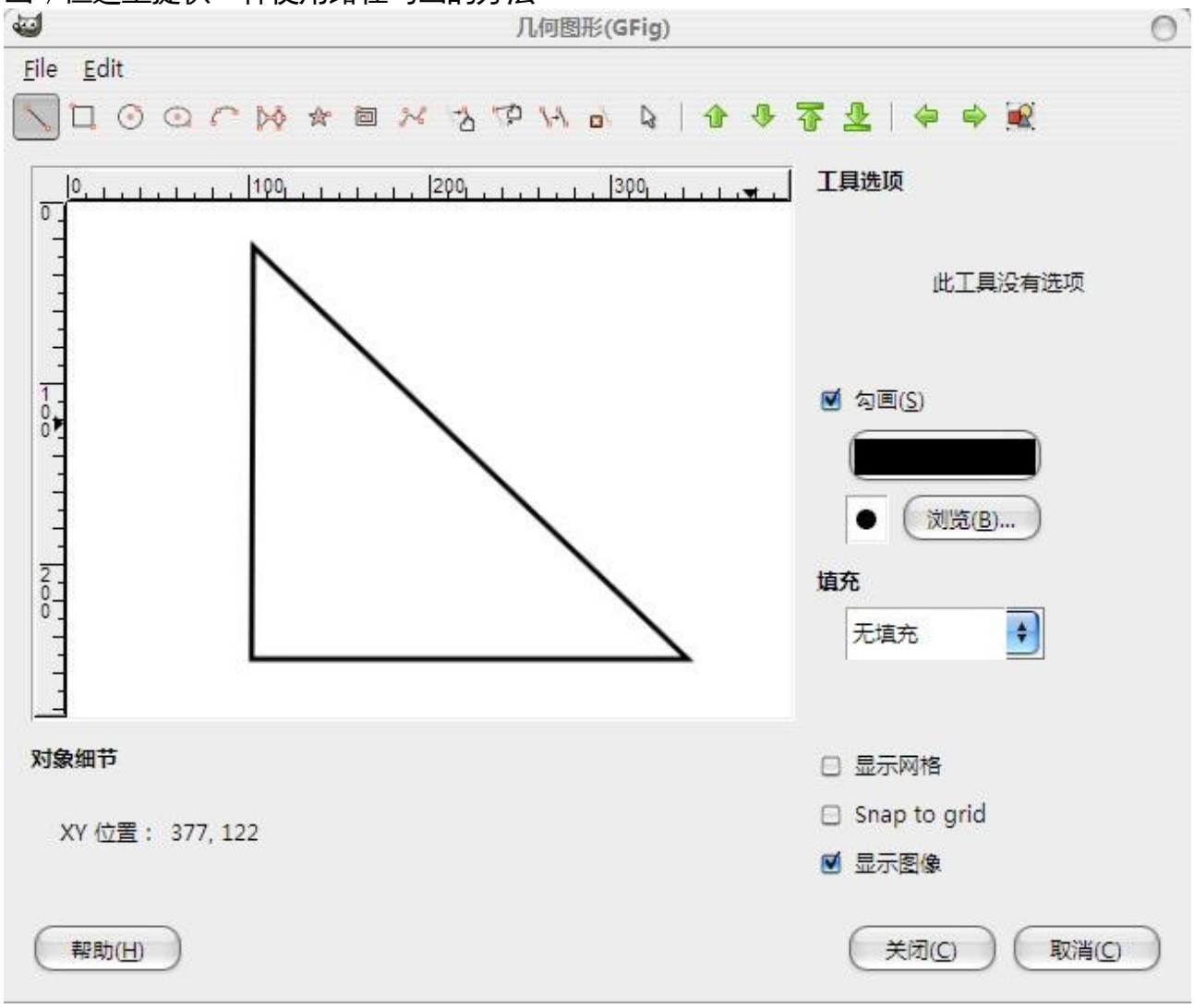
1.保持第一步选框不变，然后选择-->收缩，在弹出的对话框中选择合适的收缩像素，这决定了轮廓的大小．



2.编辑–>清除或按 Delete，注意新版的 Gimp 清除快捷键和旧版的不同，旧版的是 Ctrl+K，清除掉选区内部，只留外部轮廓．

三．三角形和随机多边形等

Gimp 提供了一个自动控制的脚本来绘制多边形，滤镜–>绘制–>几何图形(gfig)可以实时勾画，但这里提供一种使用路径勾画的方法．



关键点：

路径的勾画

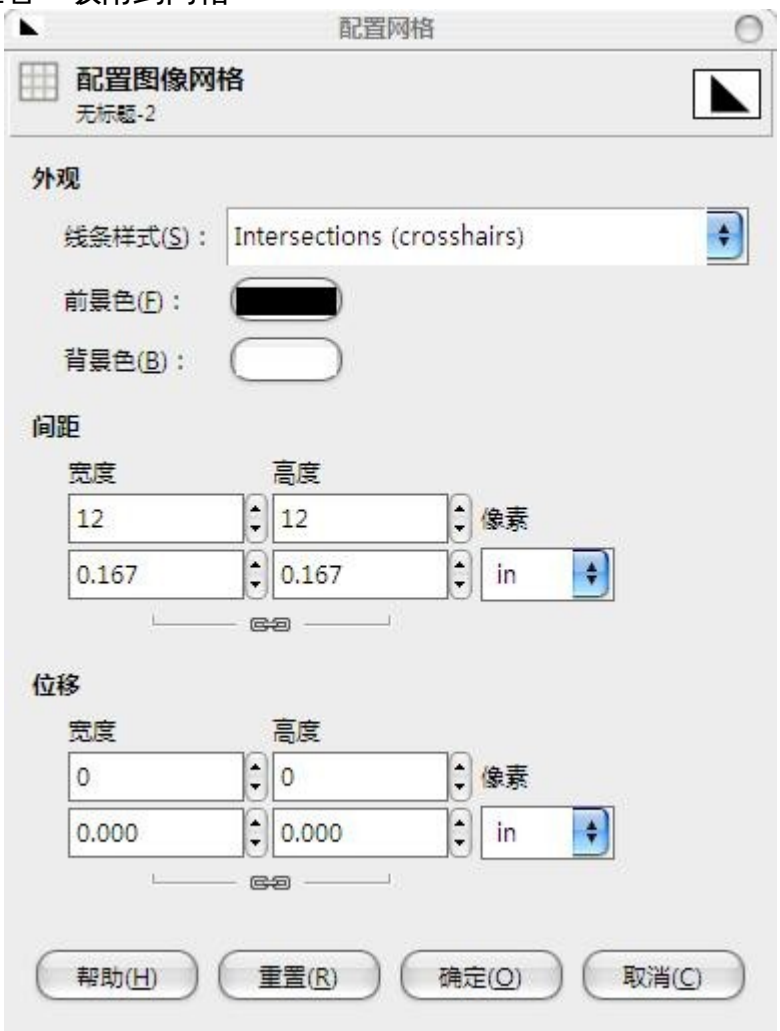
网格的配置

主要命令：

路径(B),路径勾画，油漆桶填充(shift+B)

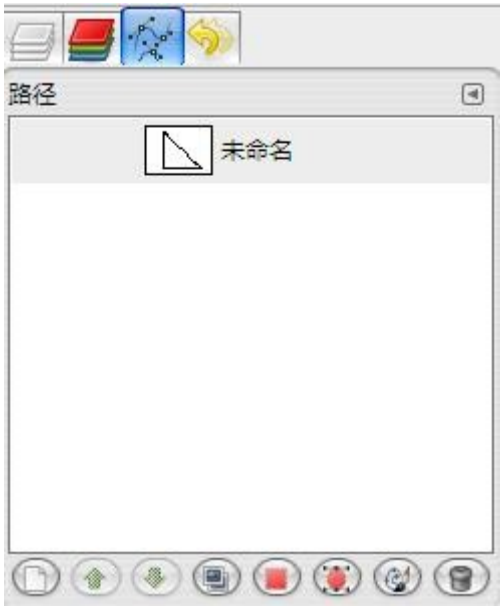
操作流程：

1.查看-->显示网格，在背景图上显示网格，图像-->配置网格，弹出网格的对话框进行大小等的配置，最后查看-->吸附到网格．



2.选择路径工具或按 B 键，鼠标左键点击选取三个点，最后按住 Ctrl 键选择起始点，闭合路径．

3.在路径对话框选择勾画路径弹出勾画路径对话框，选择合适的参数，应用确定．





4.在路径对话框选择路径到选区．

5.同第一，使用油漆桶填充工具填充前景或背景色．

6.如果要勾画轮廓，请参照第二．

一.七．基本图层蒙板(Layer Mask Basics)

何谓图层蒙板？一个图层蒙板描述的是图层的透明，黑色 100%透明，而白色 100%可见．

关键点：

图层蒙板的添加

混合填充工具的使用

主要命令：

油漆桶工具(shift+B)，混合填充工具(L)，添加图层蒙板

操作流程：

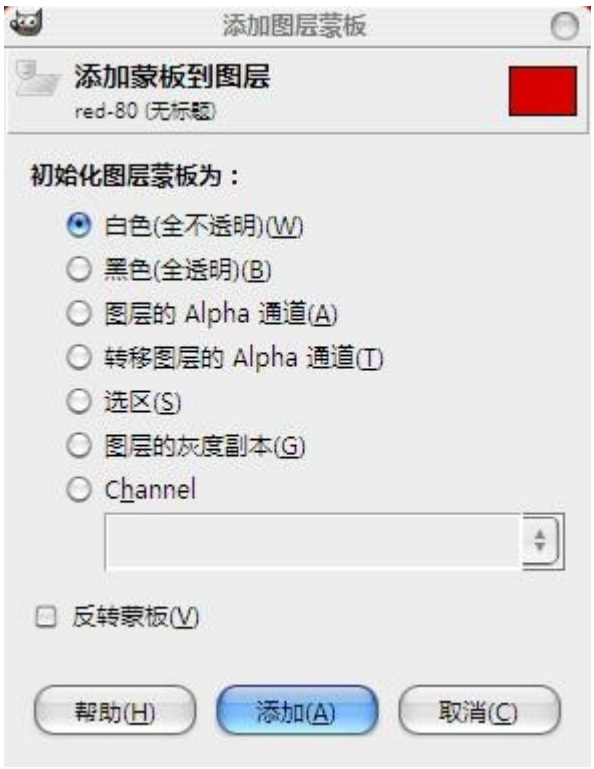
1.CTRL+N 新建一个白色背景图层.

2.在图层对话框左键点住背景图层不放，拖到新建或复制图层图标上放手，新建或者复制一个背景图层．

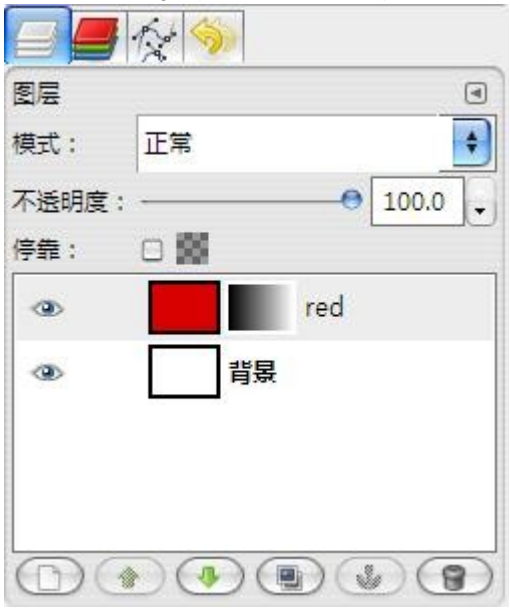
3.选择油漆桶工具或按 shift+B 键，前景色选择红色或其它颜色填充图层，并命名图层为 red．



4.在 red 图层上点击右键，选择添加图层蒙板弹出添加图层蒙板对话框，选择图层蒙板为白色(全不透明)，应用确定，最后选择图层蒙板．



5.按 D 键恢复默认前景(黑),背景(白)色，选择混合填充工具或按 L 键，渐变选择前景到背景，在图层蒙板上由左向右拉出一条渐变线，表示由前景黑色渐变到背景白色．



6.结果如下：



一.八．无缝图像组合

当要扫描一幅大图，而扫描仪却没有足够的扫描尺寸，就要分成两次或多次扫描，或者用相机想拍 360 度全景图，而相机并没有足够的拍摄角度，也要分多次多角度拍照，然后在电脑上使用图像处理软件进行合并，无庸置疑，对于 Gimp 来说，无缝合并图像只不过是小菜一碟．

关键点：

图层的操作：放大，移动，平整，裁剪，图层蒙板
测量工具使用
色阶
图像剪裁

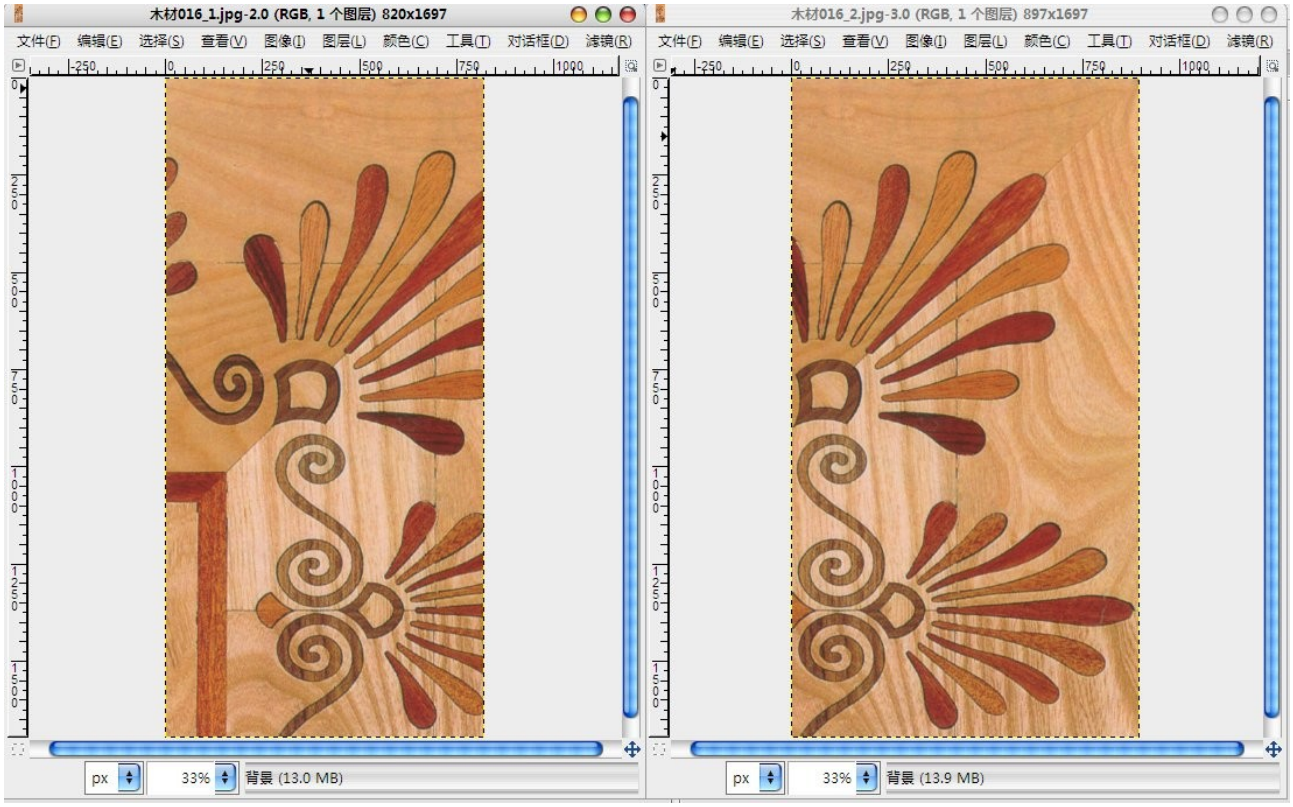
主要命令：

测量工具，混合填充，选择工具，平整/放大等图层操作．

操作流程：

1.准备好扫描或拍照的两张可多张图片，注意要有重合位，否则组合图像就是一句空话，当然这里我偷了一下懒，一张图片我裁剪成两张有重合位的图片．

2.Ctrl+O 分别打开两张准备好的图片，如下，左面的放在左边，右面的放在右边，但愿能听懂我所说的！



3.激活右边图形，首先使用测量工具(Shift+M)测量右图水平和竖直位是否和左图相等，如果有问题，即水平和竖直位有角度偏差，则需要用旋转工具(Shift+R)来进行顺时针或逆时针的旋转，其中角度值就是测量工具先前测量出来的数值．这里仅做演示．



4.切换到左边图形，复制背景图层(拖动背景图层到复制图层图标上即可)，执行图层->图层边界大小，弹出对话框，在图层大小参数中先切断宽度和高度比的链条，然后将宽度扩大到原始尺寸的２倍，注意图片靠左，应用修改．



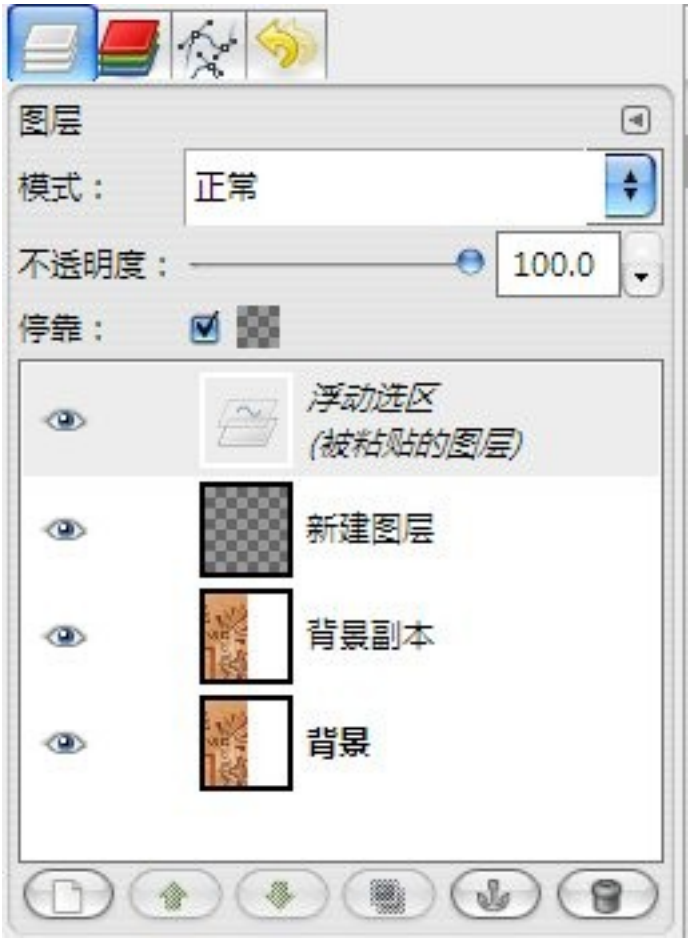
PS．一般情况下尽量不要直接在背景图层作修改，复制一个图层是最佳方案．

5.图像–>画布适配图层将画布扩大到整个图层，如若不然，画布外的图像将不能显示．

6.拖动背景副本图层到新建图层图标上新建一个图层，注意：如果没有这个新图层，复制过来的图层为浮动图层，需要固定图层才能进行下一步编辑．

7.切换到右边图形，Ctrl+A 全选，Ctrl+C 复制整个图形，然后切换到左边图形，Ctrl+V 粘贴入左边图形为浮动图层(默认),这时可以关闭右边图形．

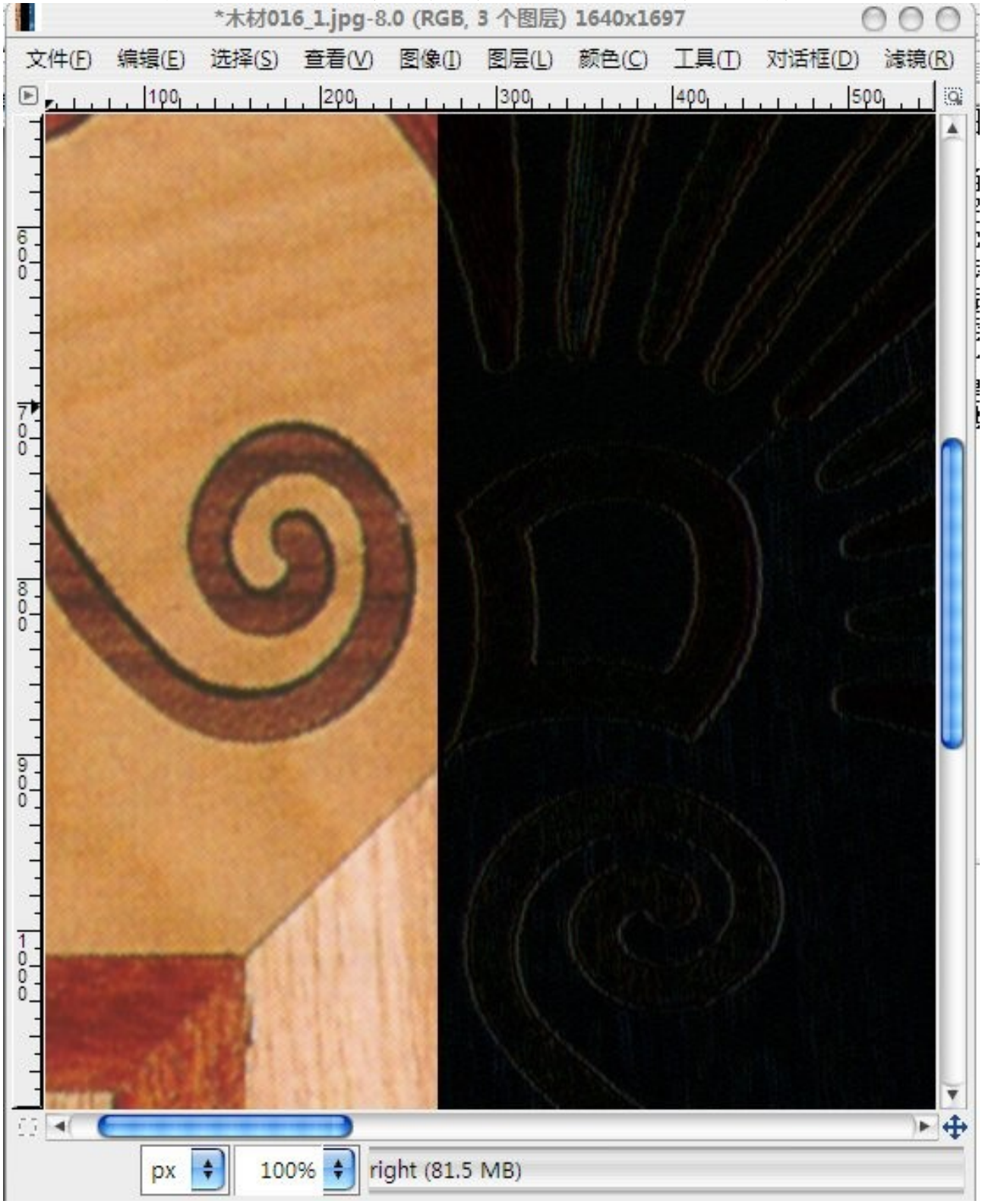
8.在图层对话框选择固定图层，将浮动图层合并到新建图层，注意：如果开始没有激活新建图层而是其它图层，那浮动图层将合并到上次复制前激活的图层．



9.将新建图层命名为 right,背景副本命名为 left，激活 right 图层，将模式改为差值，选择移动命令或按 M 键，使用鼠标左键移动 right 图层到合适位置，注意观察右下方状态栏的移动上下和左右数值．



10.Ctrl+鼠标滚轮或用键盘+号放大图形，使用键盘上的 arrow 方向键微调至＂无缝＂．



11.在 right 图层上点击右键选择添加图层蒙板，在弹出的对话框中选择为白色不透明．按 D 键恢复前景，背景色为默认，使用混合填充工具(L)将图层蒙板填充为黑色到白色的过渡．



12.仔细观察图形合并处，察看过渡是否完美，并因此而进行微调直至完美．

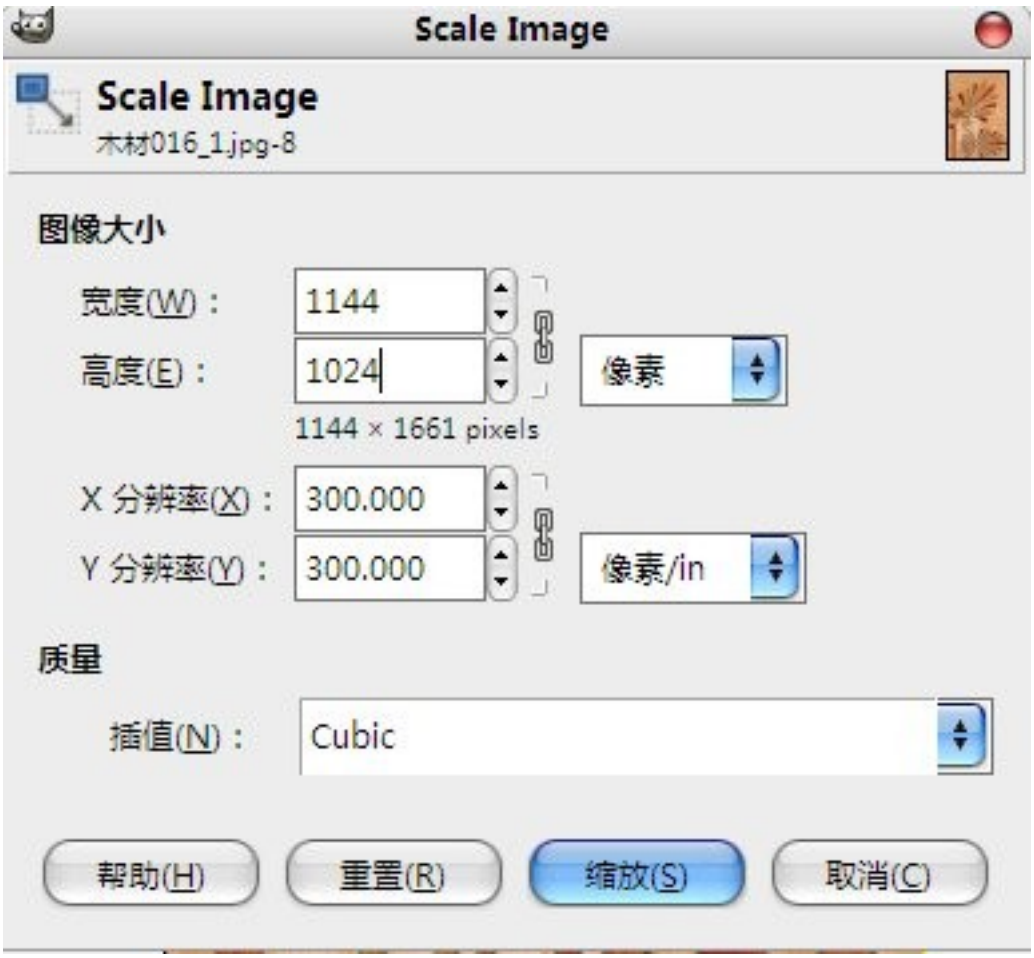
13.切换 right 图层模式为正常，显示完整图形．选择裁剪工具(Shift+C)裁剪合成后图形．



14.图像-->平整图像合并全部图层并保存，OK,完美的组合图像出炉了！



后记：如果想要把上图做为桌布，则需要进行重新缩放，假设要做 1028*1024 的桌布，而原始的却是 1144*1662 的，显然比例不对，但仍旧要在整个桌布上显示，则将高度调整为 1024，步骤为图像->缩放图像，在弹出的对话框中选择合适的参数，应用．



Ctrl+N 新建一个 1280*1024 的新图像，添加背景副本图层并激活，将缩放后的图像粘贴进入，固定图层，最后就是进一步的美化了！



二.一.苹果字(itext)

关键点:

图层操作

高斯模糊和光照效果滤镜的应用

参数的合理设置

主要命令:

油漆桶填充,文字工具,滤镜->高斯模糊,滤镜->光照效果

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个透明图层.



2.选择文字工具(T),在图层上点击左键,弹出 GIMP 文本编辑对话框,输入"e",按关闭按钮,在文字栏中选择合适的字体和大小.Gimp 文字会自动新建一个文字图层.





注意:有可能文字会超出图层边界,这时需要移动文字至合适位置全部显示,选择移动工具(M),鼠标指针置于文字上,单击左键不放拖动即可.

3.选择前景色为#007fff,切换到文字图层,使用油漆桶工具(Shift+B)填充文字,或直接左键拖动前景色到文字上放手即可快速填充.



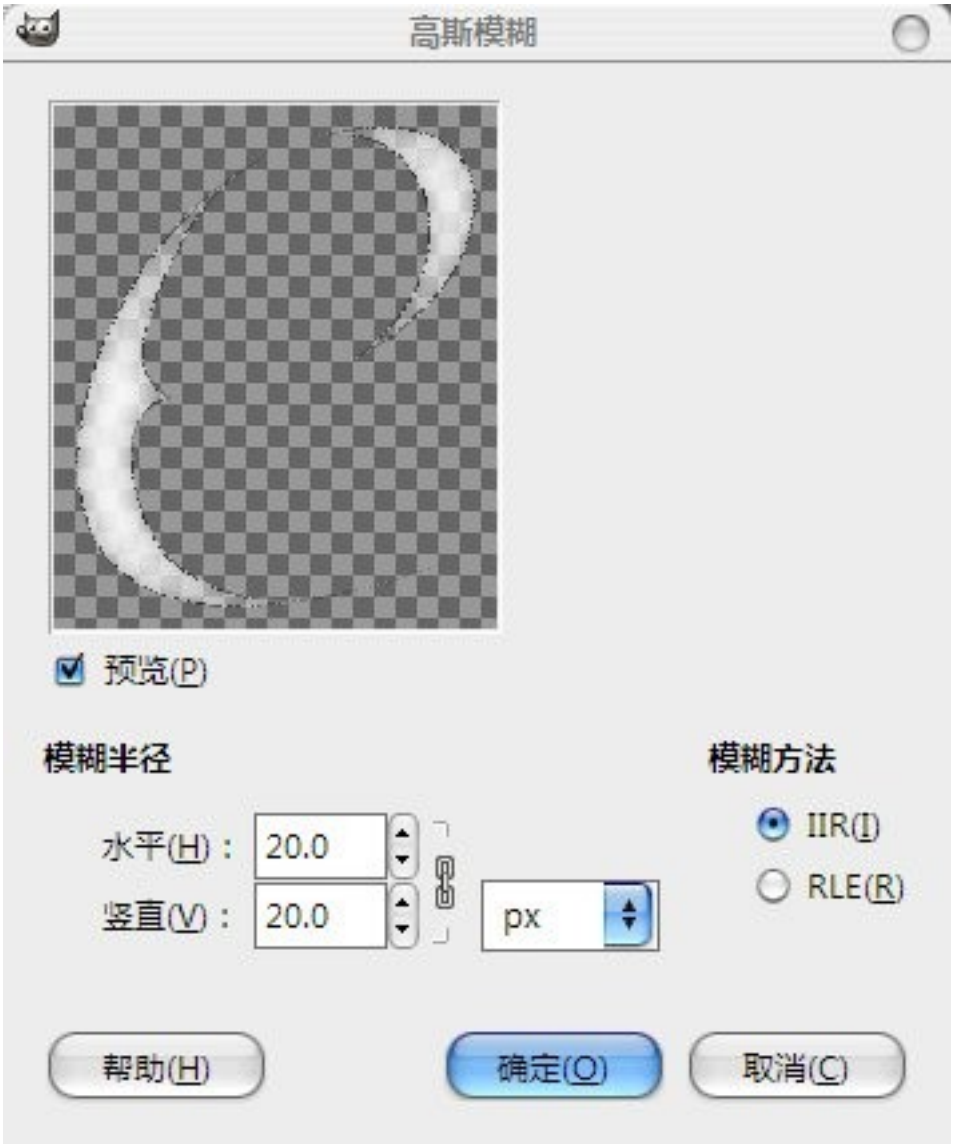
4.图层-->透明-->Alpha 到选区,选择文字,选择-->收缩,弹出选区收缩对话框,输入合适的参数,应用.选区缩小到合适位置.



5.在图层对话框拖动背景图层到新建按键新建一个背景透明图层,并移动新建图层到文字图层上方.

6.选择新建图层,使用油漆桶填充工具,按住 Ctrl 键用背景色填充选区为白色,这是最简单的方法就是直接在工具栏前景,背景色按钮上拖动背景色(白色)到选区.

7.滤镜-->模糊-->高斯模糊,选择模糊半径为 20,模糊方式为 IIR,应用模糊.

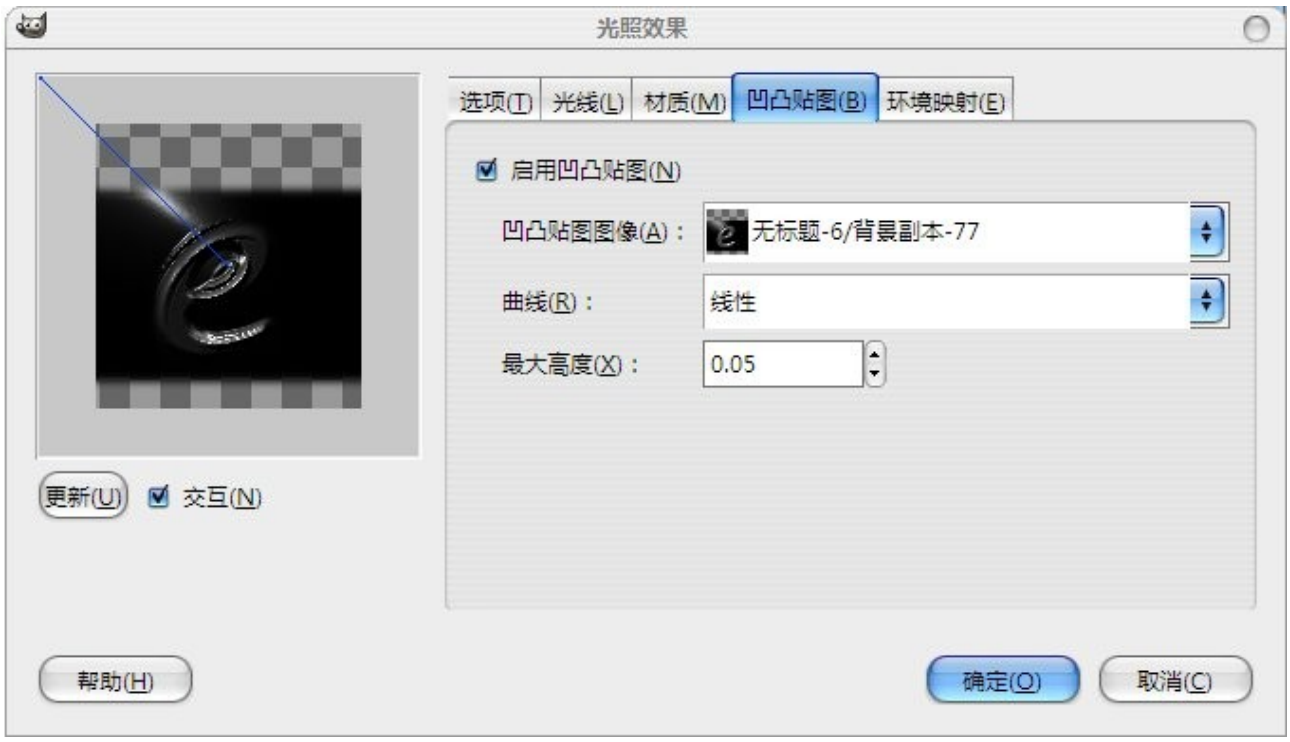


下面到了最关键和最精彩的地方

8.复制文字图层和背景图层并将文字图层副本置于背景副本图层上方,选择文字图层副本,图层-->向下合并,合并两个图层为背景副本图层,并将此图层移动至最上方,选择图层模式为掩蔽(screen).


光照效果
选项(T)
光线(L)
材质(M)
凹凸贴图(B)
环境映射(E)
光线设置
光线 1
位置
方向
类型：
方向
X(X)：
-1.00
X：
-1.00
颜色：
Y(Y)：
-1.00
Y：
-1.00
强度(I)：
1.00
Z(Z)：
1.00
Z：
1.00
孤立(S)
光照预设：
保存(S)
打开(O)
更新(U)
交互(N)
帮助(H)
确定(O)
取消(C)


光照效果
选项(T)
光线(L)
材质(M)
凹凸贴图(B)
环境映射(E)
材料属性
炽光(G)：
0.00
亮度(B)：
0.25
高光亮度(S)：
0.50
抛光(P)：
27.00
金属光泽(M)
更新(U)
交互(N)
帮助(H)
确定(O)
取消(C)



9.在通道工具栏 Alpha 通道上点击右键,在弹出菜单上选择通道到选区,填充选区为白色,选择–>反转或按 Ctrl+I,反转选区,按 D 键恢复前景,背景色,填充选区为黑色.选择–>None(Ctrl+Shift+A),取消选择.滤镜–>模糊–>高斯模糊,或者 Ctrl+Shift+F 弹出上一次使用滤镜的对话框,因我在过程中并没有使用其它滤镜,所以可直接调用高斯模糊,弹出对话框,选择合适参数,应用.如果模糊的参数不用修改,则直接按 Ctrl+F 重复上次高斯模糊滤镜.

10.滤镜–>光源和阴影–>光照效果,在光线,材质,凹凸贴图分别选择如图参数,

11.填充背景图层为白色,如此则大功告成.



后记:对于收缩后文字上白色模糊区域,试用了好多参数,都不能和光照效果滤镜后无缝完美结合,仍旧在不断尝试中.

二.二.科技字(techno text)

关键点:

图层操作
高斯模糊的合理参数
报纸滤镜的参数选择
凹凸贴图的参数选择

主要命令:

文字工具(T),移动工具(M),油漆桶填充工具(shift+B),滤镜->高斯模糊,滤镜->凹凸贴图.

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个 400*100 的图像.



2.选择文字工具(T),在弹出的文字编辑器中输入"techno",按确定.在文字工具盒选择合适的字体样式,大小和颜色等.


GIMP 文本编辑器
打开
清除
从左到右
从右到左
techno
使用选中的字体(U)
帮助(H)
关闭(C)


文字
字体：
Aa
Sans Bold
大小：
96
px
微调
强制自动微调
边缘平滑
颜色：
对齐：
0.0
0.0
0.0
文字对其路径
Path from Text

3.图层工具栏拖动背景图层到新建图层按钮新建一个透明图层并选择,在主工具栏拖动前景色(黑)到图层填充为黑色,切换图层到 techno 文字图层,主工具栏拖动背景色(白)到文字图层填充文字为白色.

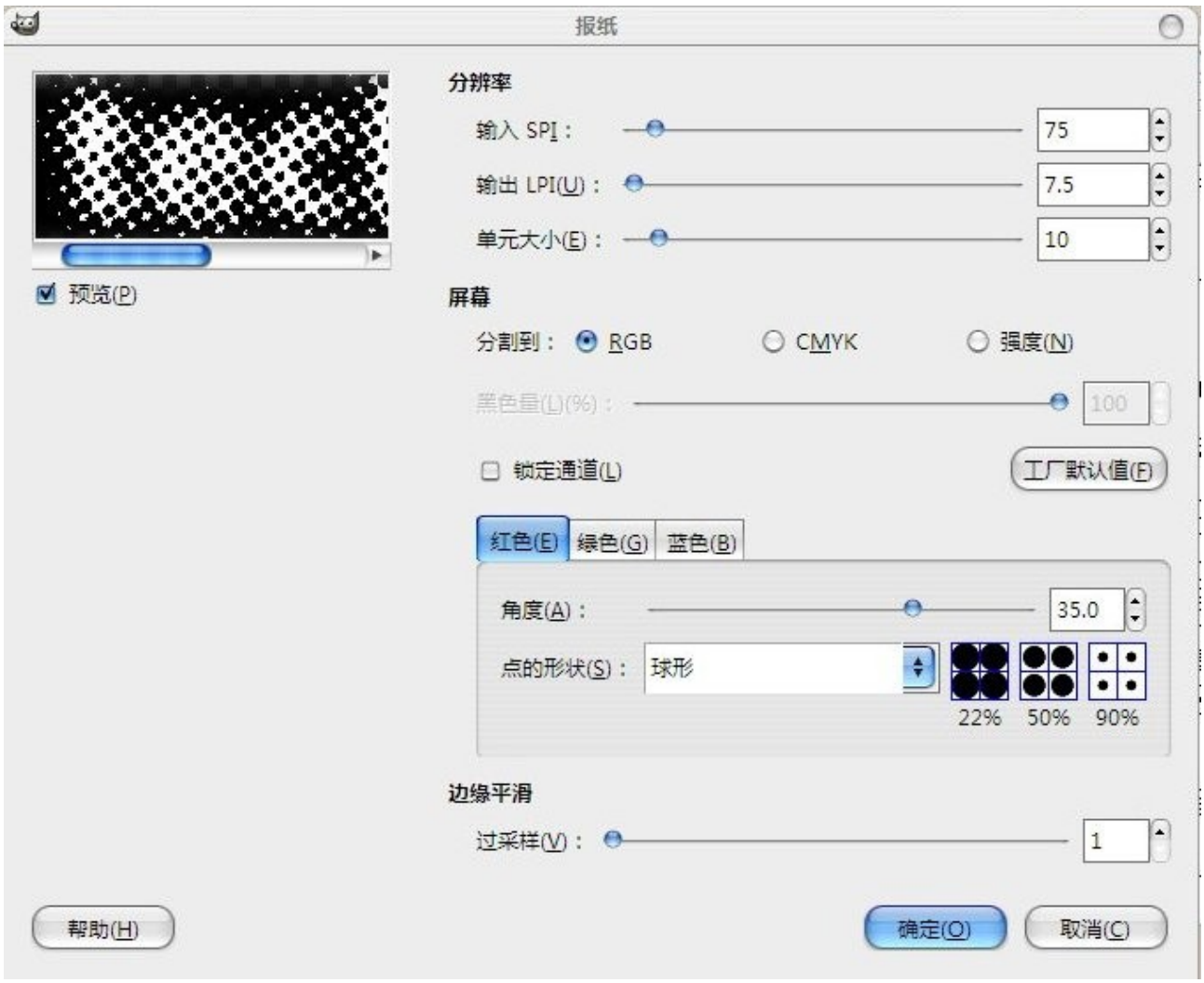
4.图层工具栏拖动文字图层到复制图层按钮,复制一个文字图层副本,切换到原文字图层,图层-->向下合并,合并文字图层和新建背景图层.

5.图层工具栏拖动合并后图层到复制图层按钮,复制合并后图层,这时共有四个图层:1 背景,2 新建图层,3.新建图层副本,4.techno#1.

6.切换到图层 2,滤镜-->模糊-->高斯模糊,在弹出的对话框选择模糊半径为 25,模糊方法为 IIR,确定.(为实时看到效果,可在图层工具栏中关闭 3.4 图层前面的眼睛符号,不显示 3.4 图层)



7.滤镜-->扭曲-->报纸,在弹出的对话框中设置参数为:输入 SPI:75.输出 LPI(U):7.5.单元大小(E):10,通道角度均为 35,确定.

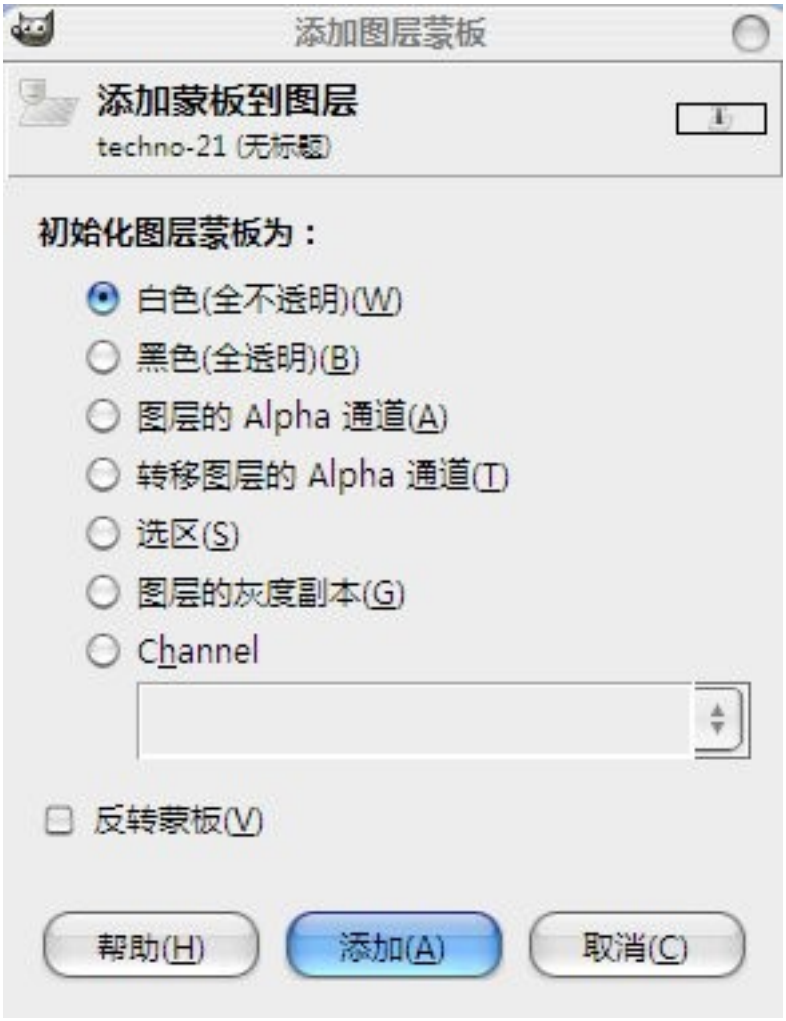


8.切换到图层 3,滤镜–>模糊–>高斯模糊,参数:模糊半径 5,模糊方式 IIR.

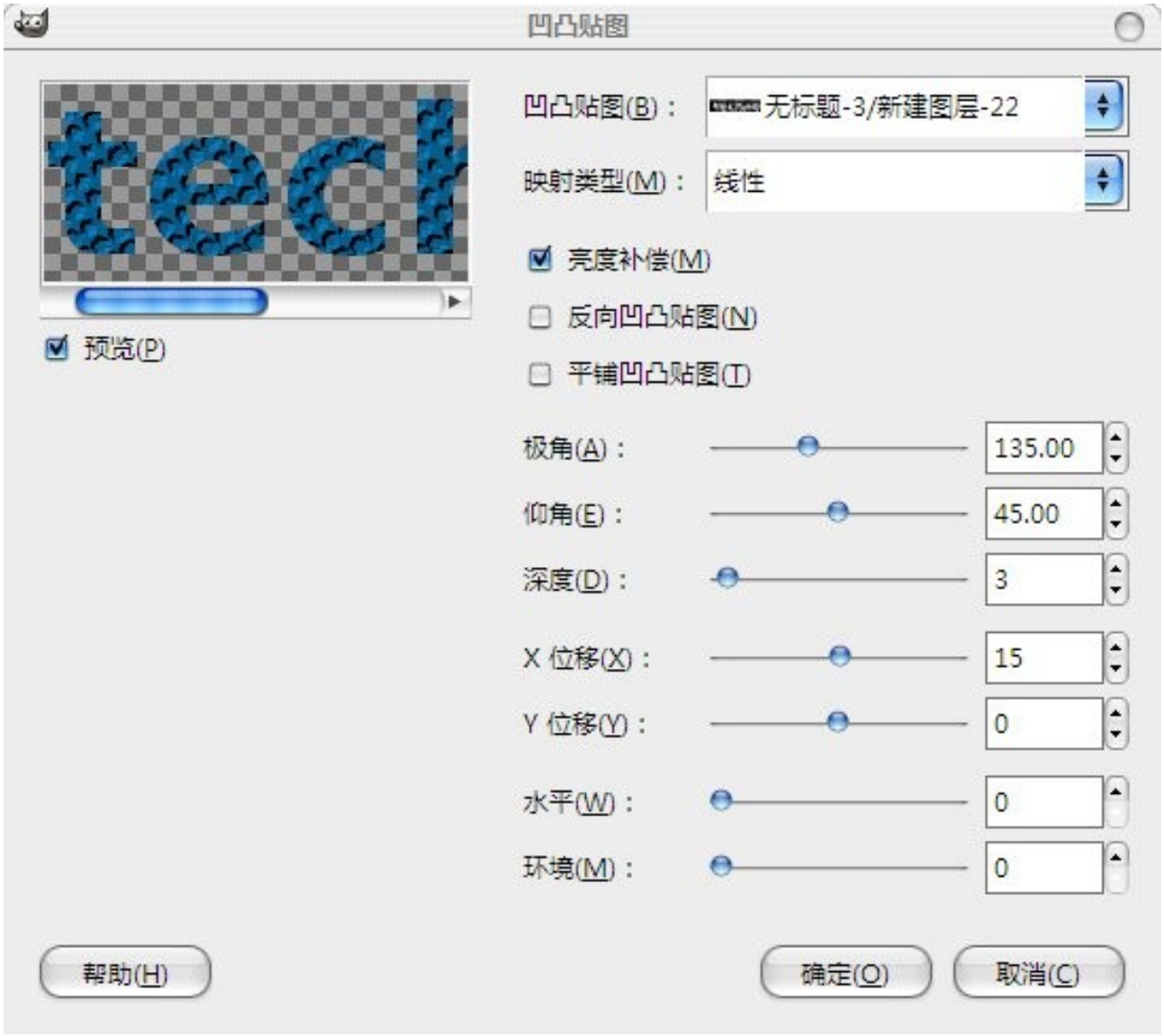
9.切换到图层 4,选择合适的前景色,并拖动到图层 4 填充文字为所选择的颜色.



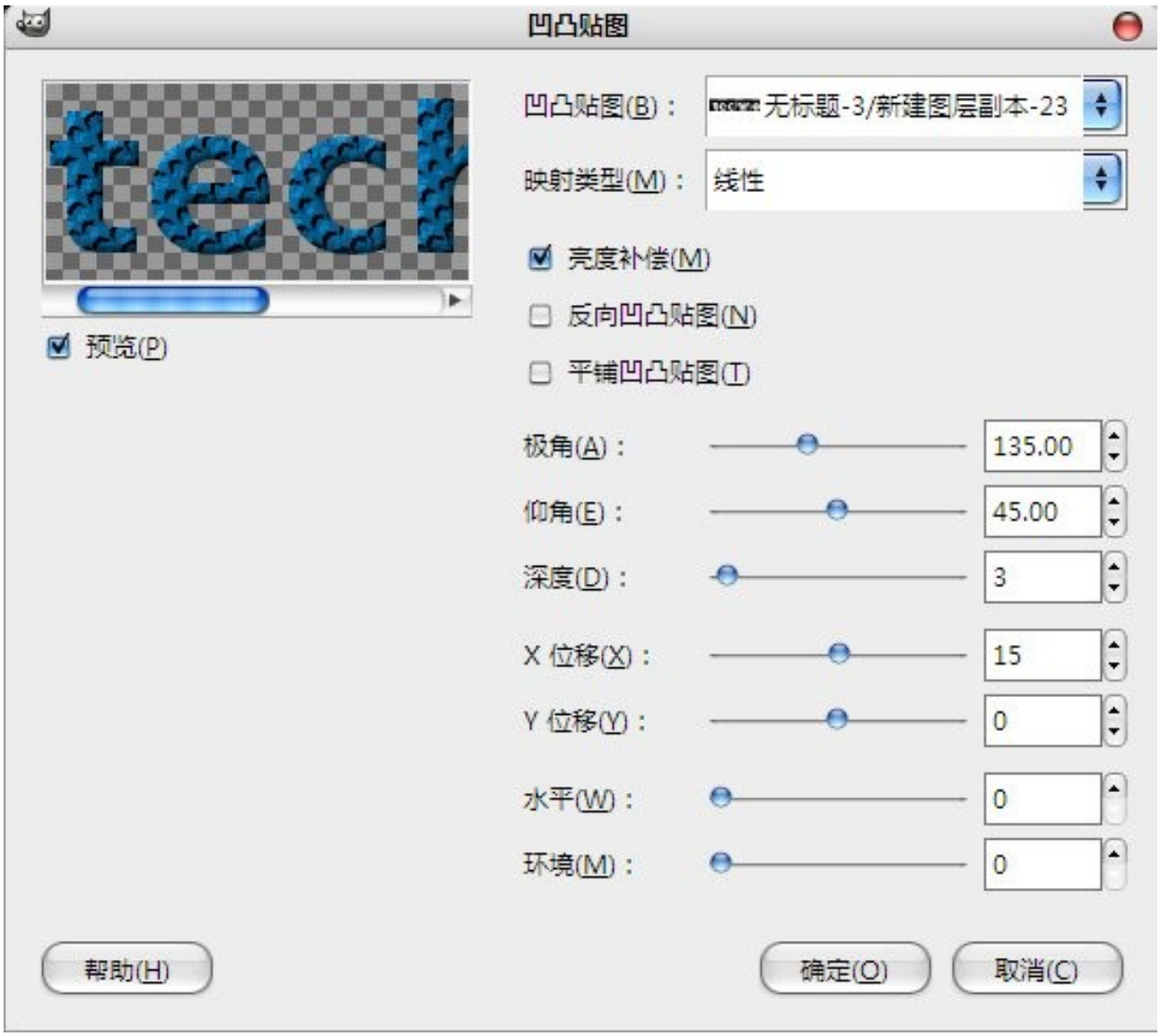
10.图层工具栏图层 4 右键选择添加图层蒙板,点击图层 4.



11.滤镜–>映射–>凹凸贴图,选择图层 2,确定.



12.Ctrl+Shift+F 重新显示凹凸贴图,选择图层 3,确定.



13.图层工具栏关闭图层 2,图层 3,OK.



14.结果如您所愿:



二.三.黄金字(golden text)

关键点:

滤镜–>高斯模糊
滤镜–>光照效果
滤镜–>纯色噪音
多图层操作(显示,上下,合并等)
合理选择'选取工具'

主要命令:

滤镜–>高斯模糊,滤镜–>光照效果,滤镜–>纯色噪音,颜色选取工具(shift+O),文字工具(T)

回顾:

阴影制作:

凹凸贴图(光照效果):

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个白色图层

2.在图层工具栏拖动背景图层到新建图层图标上新建一个透明图层,在主工具栏拖动前景黑色到新建图层上将之填充为黑色.

3.选择文字工具(T),在图层上合适位置上点击左键弹出 GIMP 文本编辑器,输入"Love"并关闭.在主工具栏选择合适的字体(Lucida Sans Semi-Bold),大小(148)和颜色(白色).



注:颜色可以使用拖动背景白色到文字图层(Love).

4.将文字图层(Love)向下合并到新建图层(图层->向下合并),并在图层工具栏拖动到复制图层图标上复制一个新的图层副本.

5.选择新建图层副本图层,滤镜->模糊->高斯模糊,选择模糊半径为 8.0px,模糊方法为 IIR.



6.在图层工具栏拖动新建图层副本到新建图层图标上连续新建两个图层,第一个图层用黄色填充,选择另一个图层,滤镜->绘制->纯色噪音,在图层模式中选择为相乘,并向下合并图层.



7.选择合并后图层,滤镜->光源和阴影->光照效果,选择以下光线,材质和凹凸贴图,确定.







8.选择新建图层副本即经过高斯模糊的文字图层,选择颜色选取工具(shift+O)并在黑色部位点击左键选取黑色部分.

9.切换到新建图层#1 即滤镜–>光照效果后图层,选择–>反转(Ctrl+I)选择文字区域.

10.在图层工具栏拖动图层到新建图层图标上新建一个阴影图层,使用黑色填充文字区域,按 Delete 键删除,选择–>None(ctrl+shift+A)清除选择区域.

11.滤镜–>模糊–>高斯模糊,在弹出的对话框中输入模糊半径为 10,模糊方法为 IIR 并确定.按

Ctrl+F 重复高斯模糊多次.



12.选取移动工具(M),将阴影图层向右和向下移动 4px.

注:按右方向键一下即向右移动 1px,按下方向键一下即向下移动 1px,同理,按左方向键一下即向左移动 1px,按上方向键一下即向上移动 1px.

13.在图层工具栏关闭黑底白字的两个图层,即关闭图层前面的眼睛图标.如此,则完美的黄金字便出现于眼前!但愿我做的不会让你感觉那是黑金字!



二.四.冰凌辉光(icy glow)

关键点:

滤镜–>风

滤镜–>高斯模糊

颜色–>色阶

主要命令:

文字工具(T),滤镜–>高斯模糊,滤镜–>风,颜色–色阶

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个黑色背景图层.



2.选取文字工具(T),在文字主工具栏选择合适的字体(Lucida Sans Semi-Bold),大小(136)和颜色(白色).



3.在背景图层合适位置点击左键在弹出的文字编辑器中输入:COLD.选择移动工具(M)将文字移动到合适位置.



4.图层-->向下合并图层到背景图层,图像-->变换-->顺时针旋转 90 度.

5.滤镜-->扭曲-->风,在弹出的对话框中选择合适参数,确定.

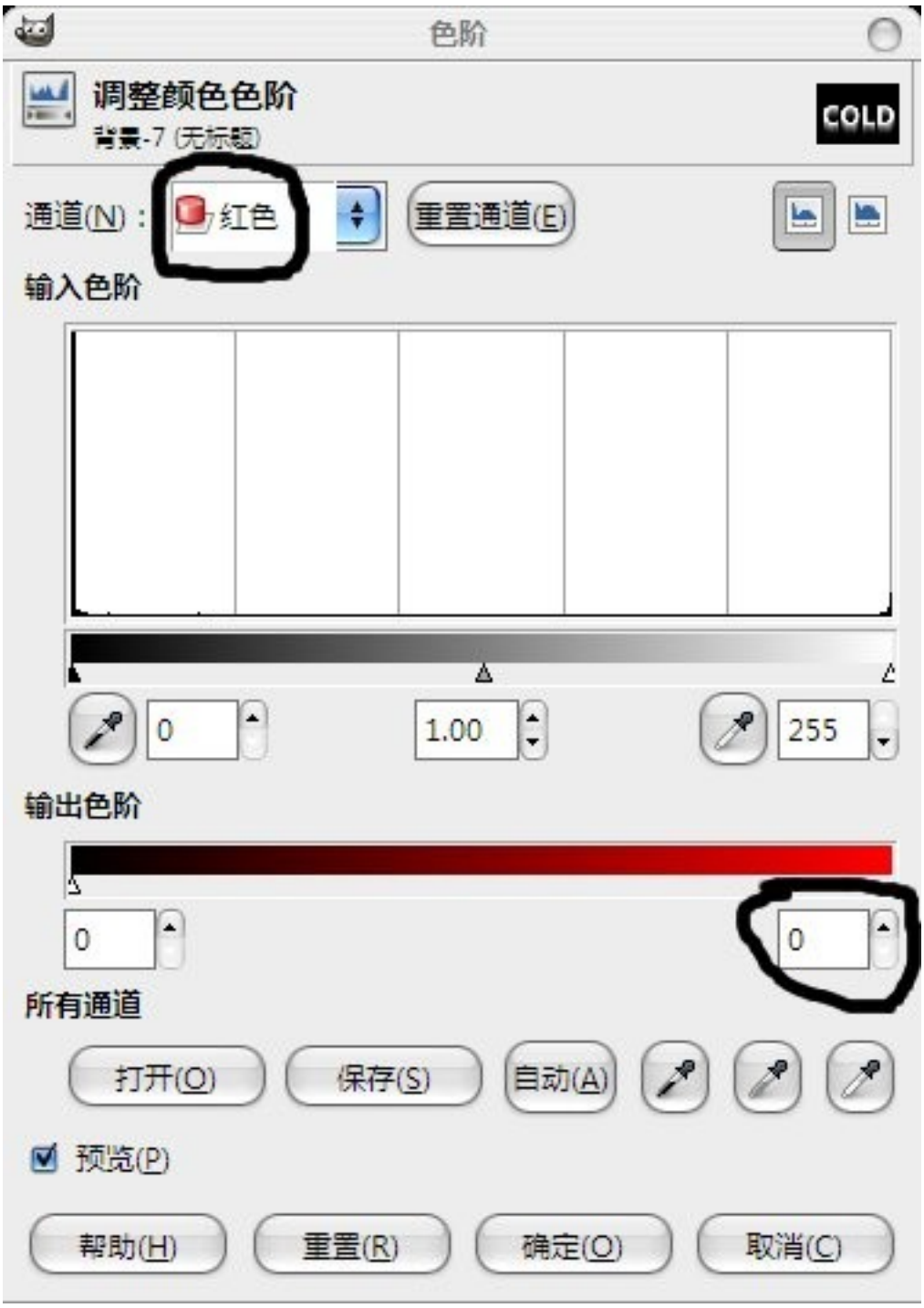


6.图像-->变换-->逆时针旋转 90 度,在图层工具栏背景图层拖动到复制图层图标上复制一个背景副本图层.

7.切换到背景图层,滤镜-->模糊-->高斯模糊,在弹出对话框中选择模糊半径为 4.0px,模糊方式为 IIR,确定.



8.颜色-->色阶,在弹出的对话框中选择红色通道设置输出参数为0,绿色通道输出参数设置为191,确定.


色阶
调整颜色色阶
背景-7 (无标题)
COLD
通道(N)：
红色
重置通道(E)
输入色阶
0
1.00
255
输出色阶
0
0
所有通道
打开(O)
保存(S)
自动(A)
预览(P)
帮助(H)
重置(R)
确定(O)
取消(C)



9.选择背景副本图层,将图层模式修改为:相加,并使用高斯模糊修整(H=V=2px,IIR).



10.使用裁剪工具(shift+C)裁剪图形.



二.五.Urablackstone

关键点:

图层操作

多种滤镜的组合应用(合理的参数选择)

基本工具的使用

主要命令:

文字工具(T),移动工具(M),高斯模糊(滤镜),凹凸贴图(滤镜),虚光蒙板(滤镜)

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个白色背景图层.

2.选取文字工具(T),在文字主工具栏选择合适的字体(Sans Bold),大小(280)和颜色(黑色).



3.在背景图层合适位置点击左键在弹出的文字编辑器中输入:G.选择移动工具(M)将文字移动到合适位置.



4.图层-->向下合并文字图层到背景图层,滤镜-->模糊-->高斯模糊,选择模糊半径为 5px,模糊方法 RLE,确定.在图层工具栏拖动背景图层到新建图层图标上新建一透明图层并使用白色填充,命名为 bump.



注:如果文字图层不合并到背景图层,滤镜->凹凸贴图将不能正常进行凹凸化,不能直接利用文字图层.

5.bump 图层,滤镜->映射->凹凸贴图,弹出凹凸贴图对话框,凹凸贴图选择背景,极角 0,深度 25.



6.图像-->颜色-->颜色到 Alpha,弹出对话框,确定.



注:图像指 The Gimp 的图像工作区域,滤镜也在图像下,如高斯模糊:图像–>滤镜–>模糊–>高斯模糊.我现使用的 Gimp 版本为 2.4.4,所以颜色选项直接列出来,旧版的在不同的列表中.

7.滤镜–>光源和阴影–>Xach Effect,弹出 Xach-Effect 对话框,模糊选择 12px,确定.(此效果是 script-FU).



8.Xach-Effect 滤镜后添加 2 个图层:shadow 和 Highlight,关闭 bump 图层(眼睛图标),将 Shadow 图层不透明度改为 20.



9.切换到 Highlight 图层左键点击选择图层蒙板,右键菜单选择应用图层蒙板.

10.滤镜–>增强–>虚光蒙板,选择默认参数并确定.



11.选择–>None(Ctrl+shift+A)取消选择(Xach Effect 滤镜后有处理后选择区域),裁切工具(shift+C)裁剪图形,OK!



注:文字颜色可以在前期自由选择,将会有不同的效果.

二.六.铬金属文字(chrome text)

关键点:

透明层的应用
高斯模糊和凹凸贴图滤镜的应用
多图层操作
前景/背景色
画笔工具的应用

回顾:

阴影的制作:

主要命令:

各种填充工具(油漆桶,混合填充),画笔工具(P),滤镜->高斯模糊,滤镜->凹凸贴图,颜色->曲线

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个透明背景图层.



2.主工具栏选择画笔工具(P),在图层上画出文字(kangjs).

3.在图层工具栏中拖动背景图层到复制图层图标上复制一个背景副本图层,命名为 bump.

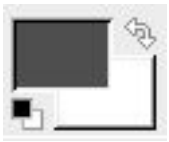
4.主工具栏选择颜色选取工具(shift+O),在 bump 图层透明处点击选择选取透明区域为选区.

5.在图层工具栏中拖动 bump 图层到复制图层图标上复制一个 bump 副本图层,命名为 gaussian.

6.使用黑色填充选区,Ctrl+I 反选选区,使用白色填充文字区域.Ctrl+Shift+A 取消选择.

7.滤镜->模糊->高斯模糊,弹出对话框选择模糊半径为 8px,模糊方式为 IIR.





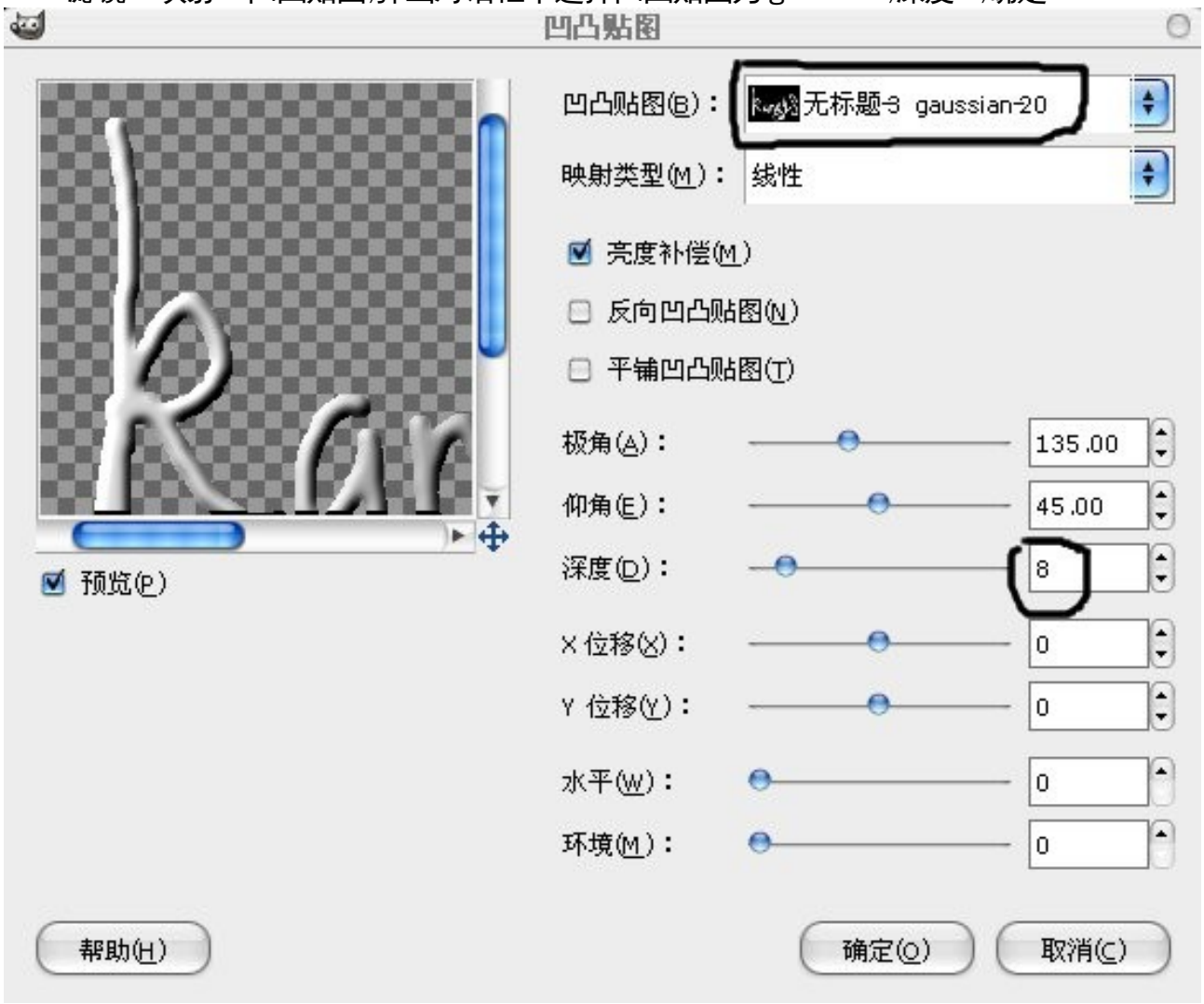
8.切换回 bump 图层并关闭 gaussian 图层上的眼睛图标,分别点击前景/背景色图标 ,在弹出的对话框中选择背景为浅灰,前景为深灰.



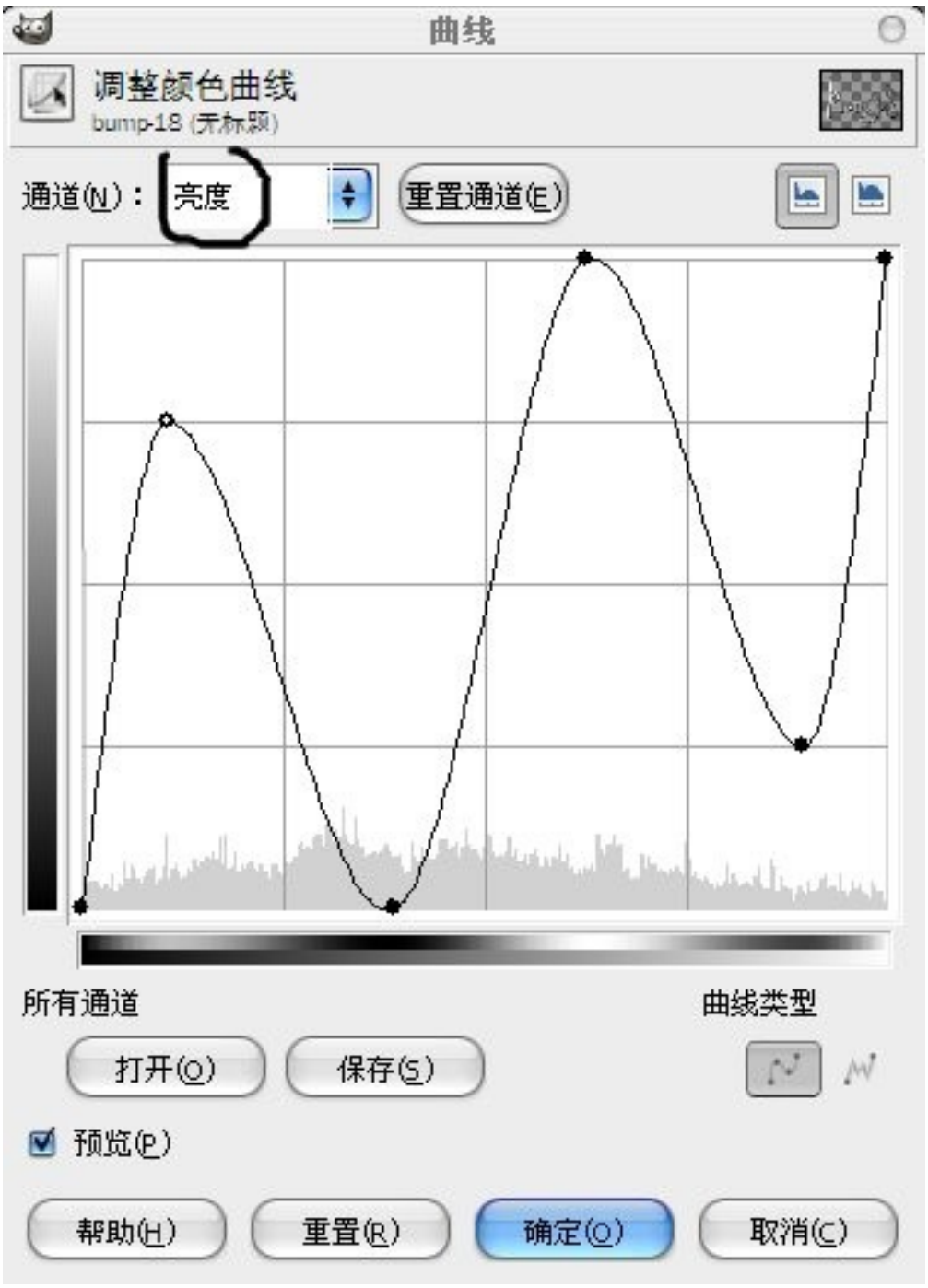


9.重新使用颜色选取工具选择文字区域为选区,主工具栏选择混合填充工具(L),在文字选区从右向左拉出一个灰度渐变填充文字,Ctrl+Shift+A 取消选区.

10.滤镜–>映射–>凹凸贴图,弹出对话框中选择凹凸贴图为gaussian,深度8,确定.



11.(图像)–>颜色–>曲线,弹出对话框做如图调整.



注:图像指 The Gimp 的图像工作区域,滤镜也在图像下,如高斯模糊:图像–>滤镜–>模糊–>高斯模糊.我现使用的 Gimp 版本为 2.4.4,所以颜色选项直接列出来,旧版的在不同的列表中.

12.添加阴影并裁剪图形,完美的铬金属文字如此就出炉了!



三.一.仿石纹理(stone texture)

关键点:

多种滤镜组合使用(纯色噪音,五彩缤纷,RGB 噪音,光照效果)

通道的操作

颜色修改(色彩平衡)

主要命令:

滤镜->纯色噪音,滤镜->五彩缤纷,滤镜->RGB 噪音,滤镜->光照效果,颜色->色彩平衡.

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个背景图层.

2.滤镜-->绘制->云彩-->纯色噪音,弹出对话框,参数默认,确定.



3.滤镜-->噪音-->RGB 噪音,弹出对话框,R,G,B 参数输入 0.05(0.03-0.05 为最佳),确定.



4.切换到通道工具栏,在右键弹出菜单中选择"新建通道",弹出新建通道对话框,默认参数,确定.



5.滤镜-->绘制-->云彩-->五彩缤纷(plasma),弹出对话框,参数默认并确定.



6.切换回图层工具栏,选择背景图层,滤镜-->光源和阴影-->光照效果,弹出对话框,光线选择方向,并启用凹凸贴图,图像选择新建通道.





注:此时整个石头的表面已经完成,下一步只是调整一下颜色使之更加真实.

7.(图像)->颜色->色彩平衡,弹出对话框选择红色 100,黄色-100,确定.完美的仿石纹理就完成了.



注:1)图像指 The Gimp 的图像工作区域,滤镜也在图像下,如高斯模糊:图像–>滤镜–>模糊–>高斯模糊.我现使用的 Gimp 版本为 2.4.4,所以颜色选项直接列出来,旧版的在不同的列表中.

2)在调整过程预览可实时观察使之达到想要的效果!



三.二.水面波纹(water from above)

关键点:

多种滤镜组合使用(纯色噪音,噪音扩散,高斯模糊,凹凸贴图)

颜色曲线,色阶调整

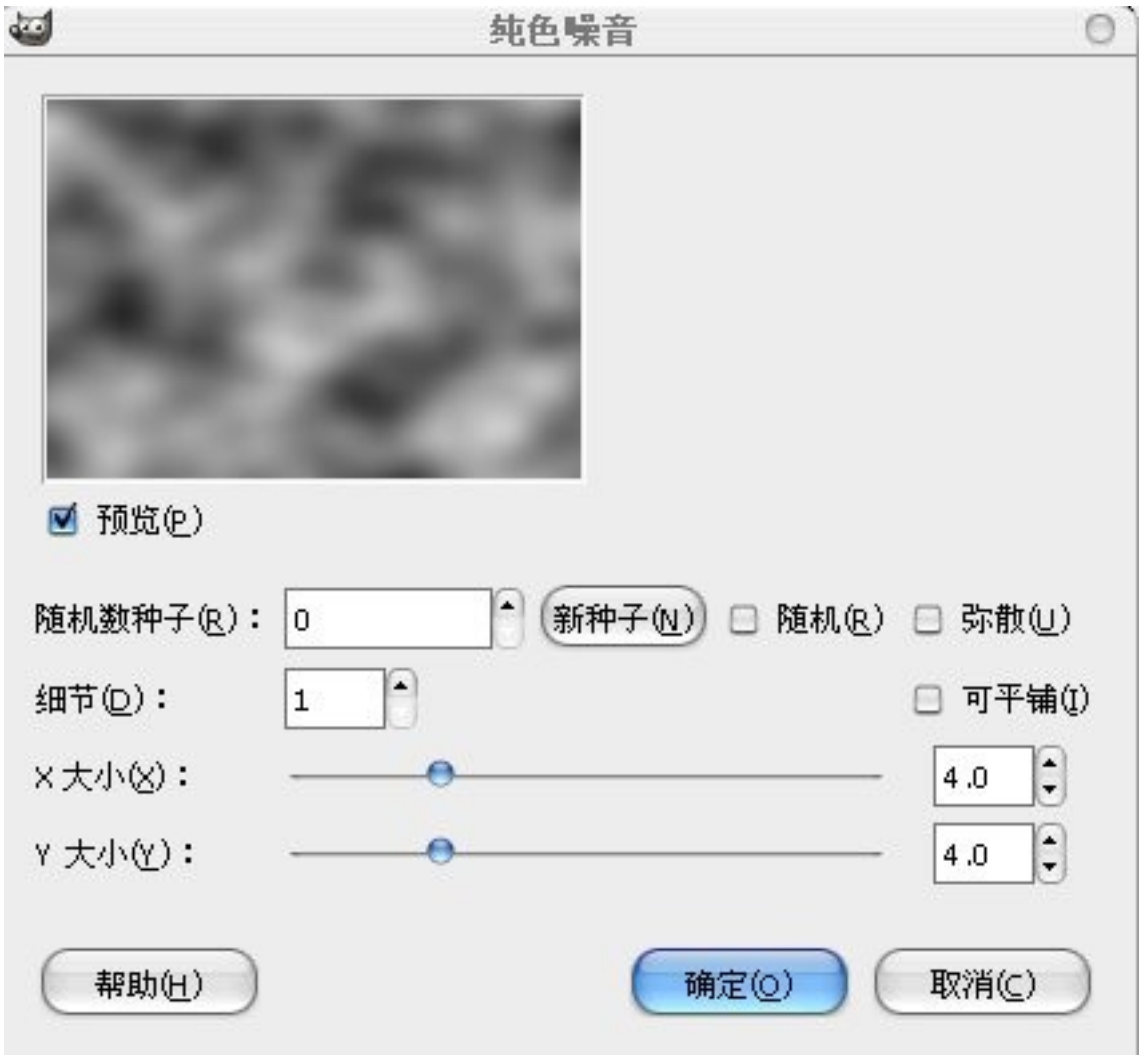
主要命令:

滤镜->纯色噪音,滤镜->高斯模糊,滤镜->扩散,滤镜->凹凸贴图,颜色->色阶,颜色->曲线.

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个背景图层.

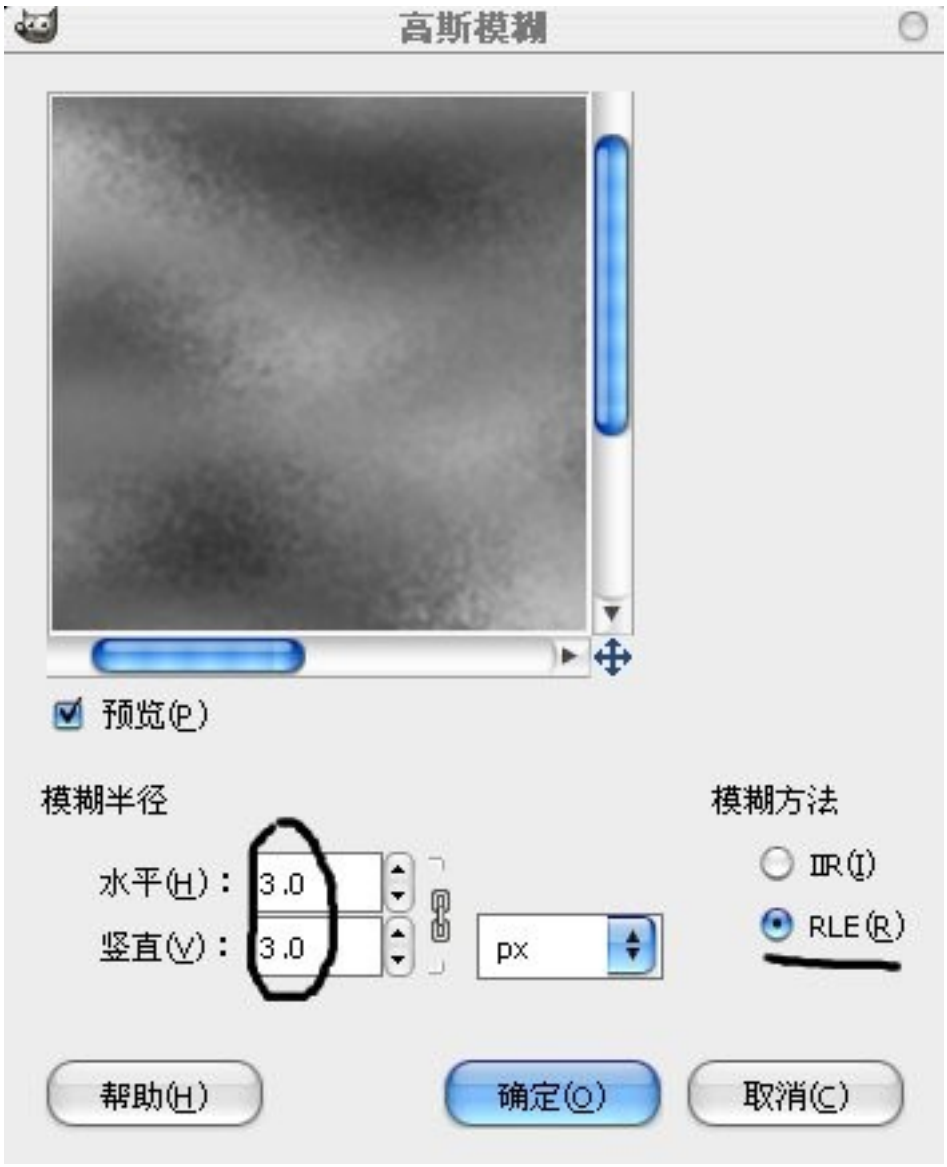
2.滤镜-->绘制-->云彩-->纯色噪音,弹出对话框,默认参数,确定.



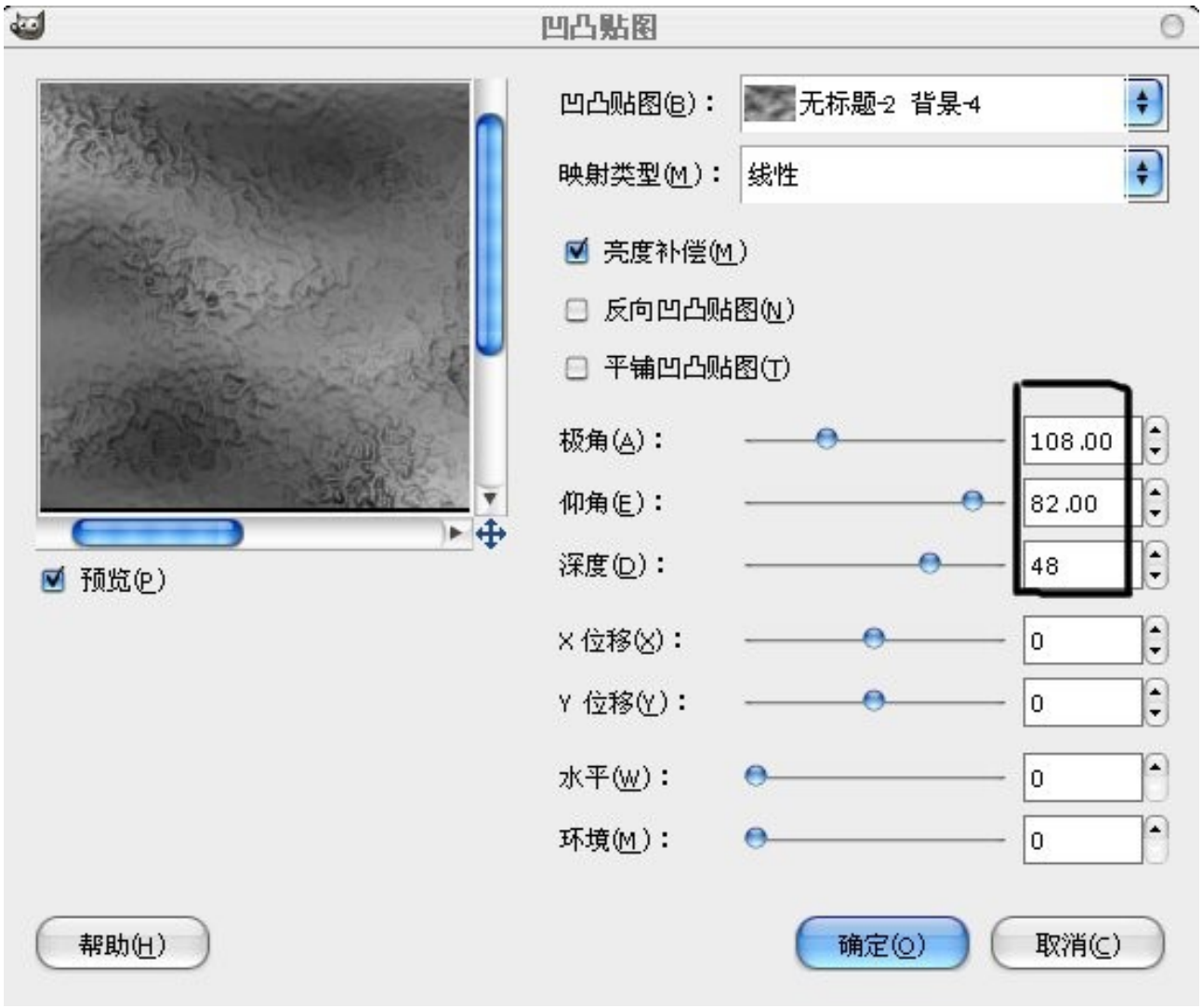
3.滤镜->噪音->扩散,弹出对话框,参数扩散量水平 90px,竖直 9px,当然不要忘记打开链结,确定.



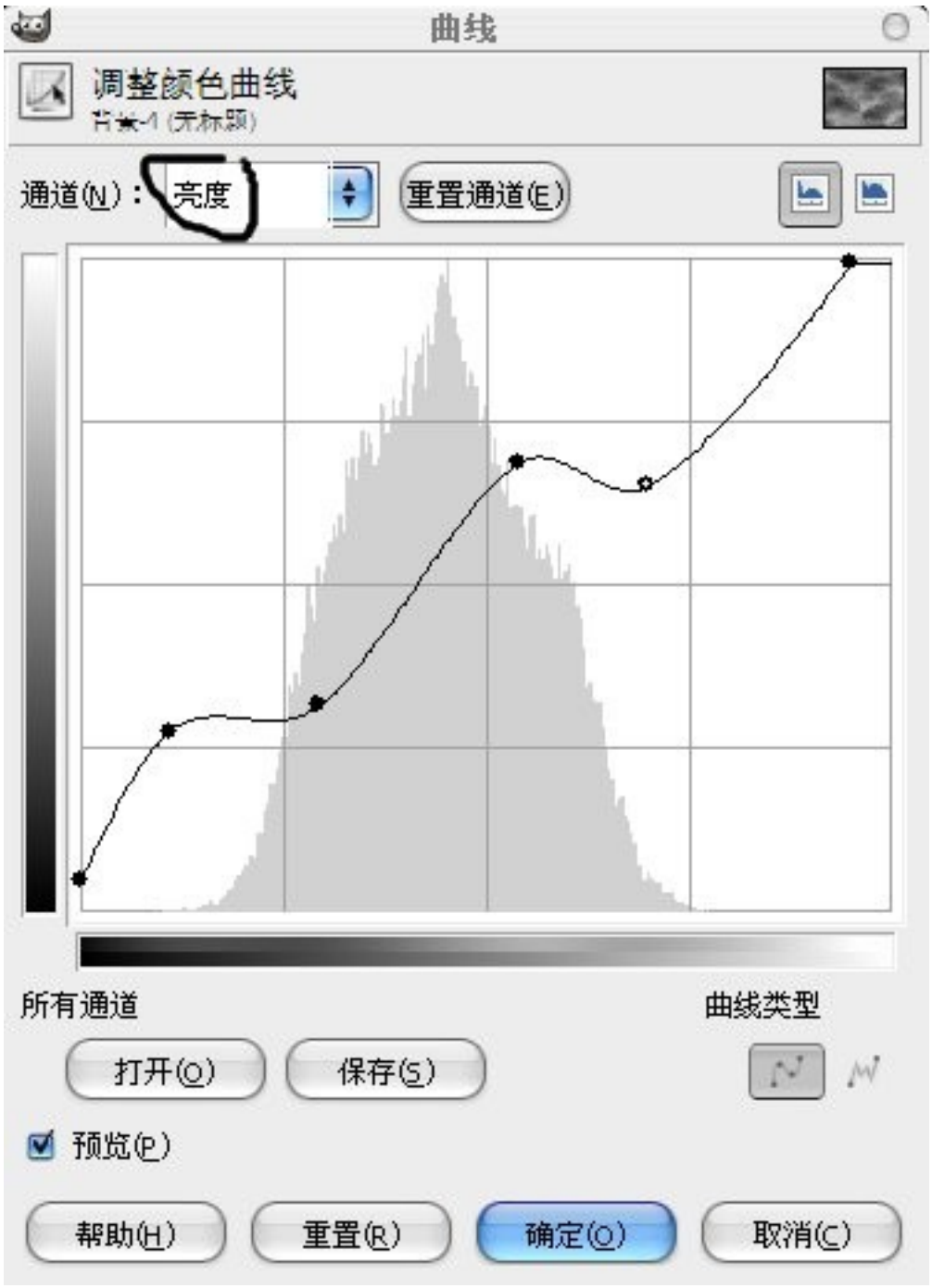
4.滤镜->模糊->高斯模糊,弹出对话框中选择模糊半径为 3px,模糊方法为 RLE,确定.



5.滤镜-->映射-->凹凸贴图,弹出对话框,选择极角 108,仰角 82,深度 48,确定.

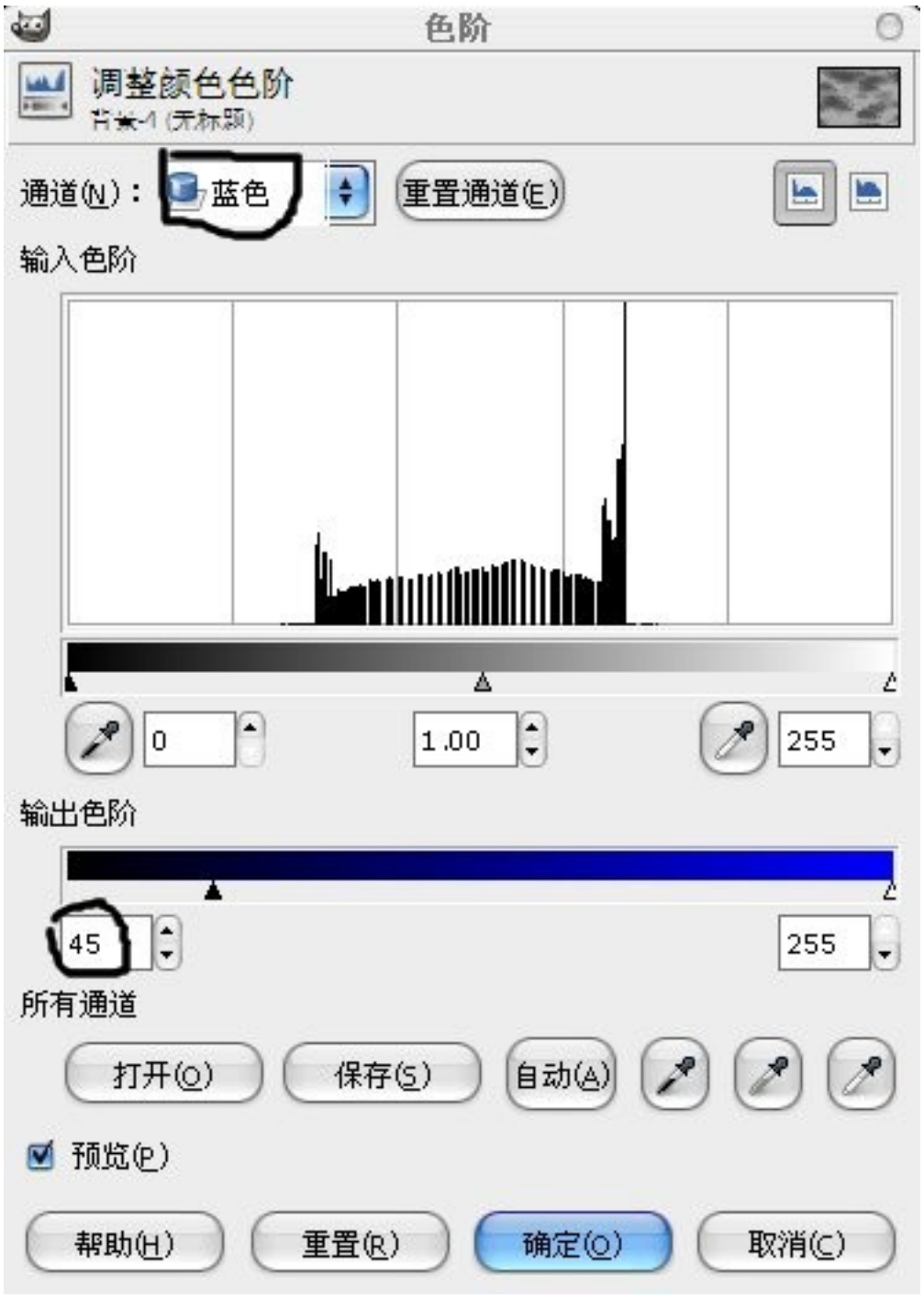


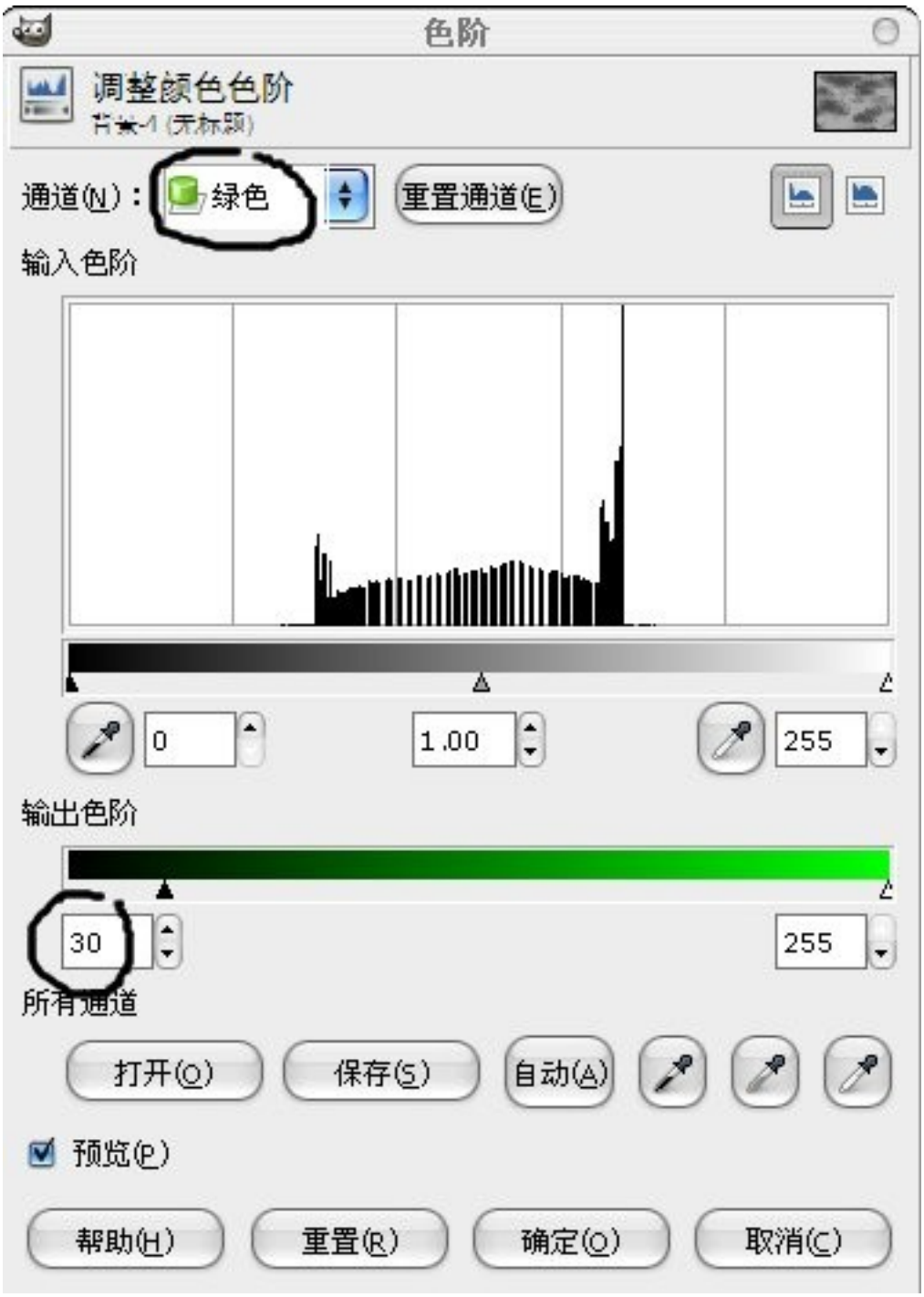
6.(图像)->颜色->曲线,弹出对话框,按下图调整.确定.



注:图像指 The Gimp 的图像工作区域,滤镜也在图像下,如高斯模糊:图像–>滤镜–>模糊–>高斯模糊.我现使用的 Gimp 版本为 2.4.4,所以颜色选项直接列出来,旧版的在不同的列表中.

7.(图像)–>颜色–>色阶,调整蓝色和绿色通道为图片上色,最后确定修改.

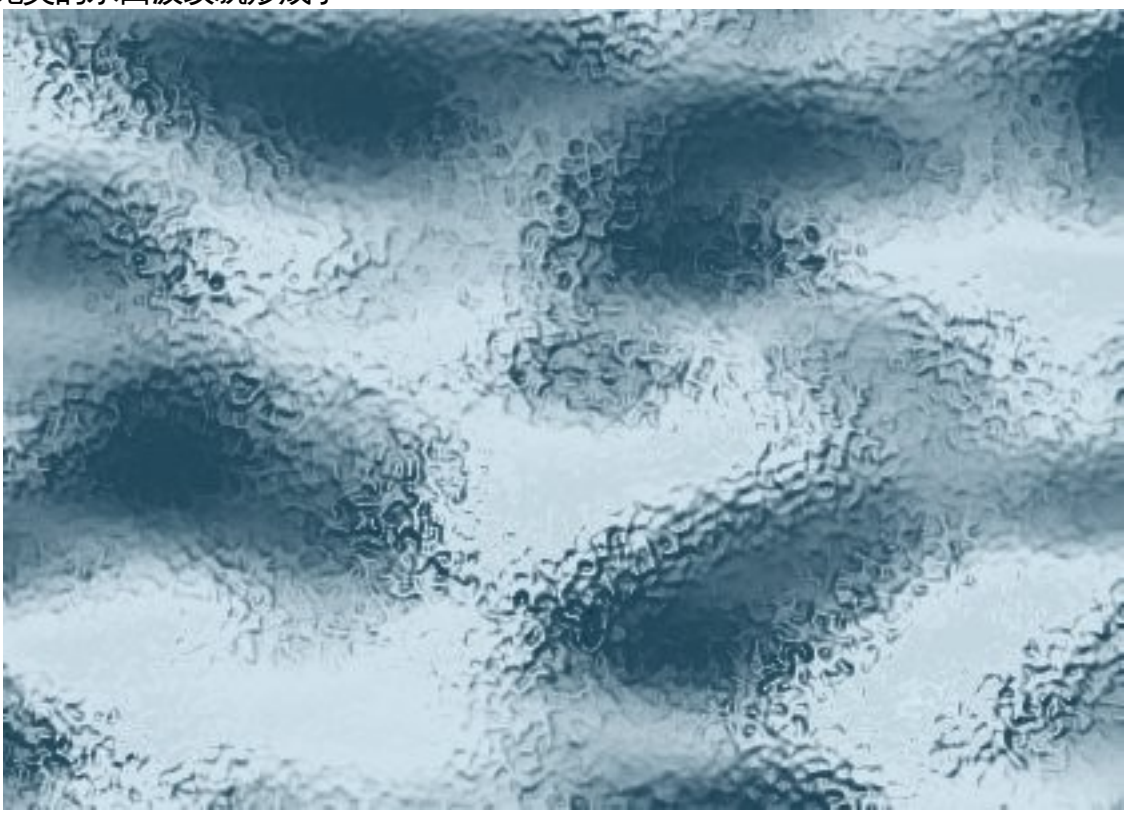

色阶
调整颜色色阶
通道(N)：
蓝色
重置通道(E)
输入色阶
0
1.00
255
输出色阶
45
255
所有通道
打开(O)
保存(S)
自动(A)
预览(P)
帮助(H)
重置(R)
确定(O)
取消(C)



8.(图像)–>颜色–>亮度和对比度,弹出对话框做适当调整,确定.



OK,完美的水面波纹就形成了.



后记:我第一次作,可能参数设置不是很完美,这不仅是与图像的大小有关,更重要的是需要长久的摸索和实践.

三.三.霓虹彩丝(neon scanlines)

关键点:

混合填充选项

矩形选取工具
图层蒙板
高斯模糊滤镜

主要命令:

混合填充(L),矩形选取工具(R),滤镜->高斯模糊

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个背景图层.

2.选择前景色为:#124b7a,背景色为:#1b3a68.





3.在主工具栏中选择混合填充工具(L),在图像中从上往下斜拉,填充图像.

4.在图层工具栏中拖动背景图层到新建背景图标上新建一个透明图层,命名为 neon-lines.

5.在主工具栏中选择矩形选取工具(R),在图层中部拉出许多条水平矩形线,长度为整个图层水平长度,高度分别为 2px 或者 3px,也需要加上几条 1px 线条,使彩虹线更加美观.

6.按 D 键恢复默认前景(黑色)/背景(白色)色,并拖动背景色到 neon-lines 图层填充矩形选取区域为白色.

7.在图层工具栏 neon-lines 图层按右键弹出图层菜单,选择添加图层蒙板.弹出对话框中选择"白色(全不透明)(W)",添加.



8.在主工具栏中选择混合填充工具(L),在主工具栏下混合填充选项中选择形状为:对称线性.在图像中从中间向左或向右拉,渐变填充.

9.选择–>None(Ctrl+Shift+A)取消选择,此时图像中间色淡而两边为白色,(图像)–>颜色–>反向,反转颜色.

注:图像指 The Gimp 的图像工作区域,滤镜也在图像下,如高斯模糊:图像–>滤镜–>模糊–>高斯模糊.我现使用的 Gimp 版本为 2.4.4,所以颜色选项直接列出来,旧版的在不同的列表中.

10.图像中的线条看起来有点生硬,滤镜–>模糊–>高斯模糊,模糊半径 3px,模糊方法 IIR,确定.



11.主工具栏选择裁剪工具(Shift+C),裁剪图形,如此霓虹线就形成了,可惜我在制作过程中矩形选取区域时高度有点大,而且之间的间隔也有点过宽,所以整个图形看起来不是非常完美,改进的余地非常大,当然,这样有很大的成就感,天天有明显的改进这是多么让人愉快的事情啊!



三.四.锈迹斑斑(rusty textures)

关键点:

多图层操作
图层蒙板应用
多滤镜协同工作
模糊选取工具应用
颜色的调整
选区的调整

主要命令:

滤镜->五彩缤纷,滤镜->凹凸贴图,滤镜->HSV 噪音,滤镜->动态模糊,模糊选取工具(U),混合填充工具,颜色调整工具.

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个背景图层.
2.滤镜->绘制->云彩->五彩缤纷,弹出对话框中选择随机种子为 1,确定.



3.在图层工具栏拖动背景图层到新建图层图标上新建一个新建图层,Ctrl+Shift+F 弹出上次使用的滤镜(五彩缤纷)对话框中选择随机种子为 2,确定.



4.在图层工具栏拖动新建图层到新建图层图标上新建一个新建图层#1,Ctrl+Shift+F 弹出上次使用的滤镜(五彩缤纷)对话框中选择随机种子为 3,确定.



注:为了提高可读性,可以将图层命名,图层命名比较简单,在图层文字上双击即可修改,也可以在右键菜单中选择:修改图层属性.在此只做演示,就不重命名了.

5.在图层工具栏拖动新建图层#1 到新建图层图标上新建一个新建图层#2,切换到背景图层,在主工具栏中选择模糊选取工具(U),在图像上点击左键,同时按住不放拖动,拖动距离越长则选择的颜色范围越大,也可以在主工具栏下的模糊选择中选择阈值来精确选取,默认是 15.选区可以一次选择一小部分,再按 Shift 键加上其它部分.如果一次选取太大区域,那结果将平面化比较严重,失真较大.

切换到新建图层#2,填充选区为灰色



6.在图层工具栏拖动新建图层#2 到新建图层图标上新建一个新建图层#3,切换到新建图层,依然使用模糊选取工具同第 5 步选择.切换到新建图层#3,填充选区为褐色.

7.切换到新建图层#2,图层–>透明–>Alpha 到选区,选择灰色填充区域,选择–>增长,在弹出对话框中设置增长为 1px,确定,扩大选区 1px,选择–>收缩,在弹出对话框中设置收缩参数为 4px,确定,缩小选区 4px.选择–>反转(Ctrl+I),反向选择.





切换到新建图层#3,编辑->清除(Delete),删除超出新建图层#2 部分.

8.在图层工具栏拖动新建图层#3 到新建图层图标上新建一个新建图层#4,切换到新建图层#1,依然使用模糊选取工具同第 5 步选择.切换到新建图层#4,填充选区为暗红色.

9.切换到新建图层#3,同第 7 步,清除新建图层#4 中超出新建图层#3 部分.

10.在图层工具栏拖动新建图层#4 到新建图层图标上新建一个新建图层#5,使用灰色填充此图层,滤镜->噪音->HSV 噪音,在弹出对话框中选择饱和度为 30,亮度为 75,确定.



11.滤镜->模糊->动态模糊,弹出对话框中选择模糊参数:长度 20,角度 45,确定.



12.滤镜–>映射–>凹凸贴图,弹出对话框,凹凸贴图:新建图层#2-5.极角 2.45,深度 15,确定.

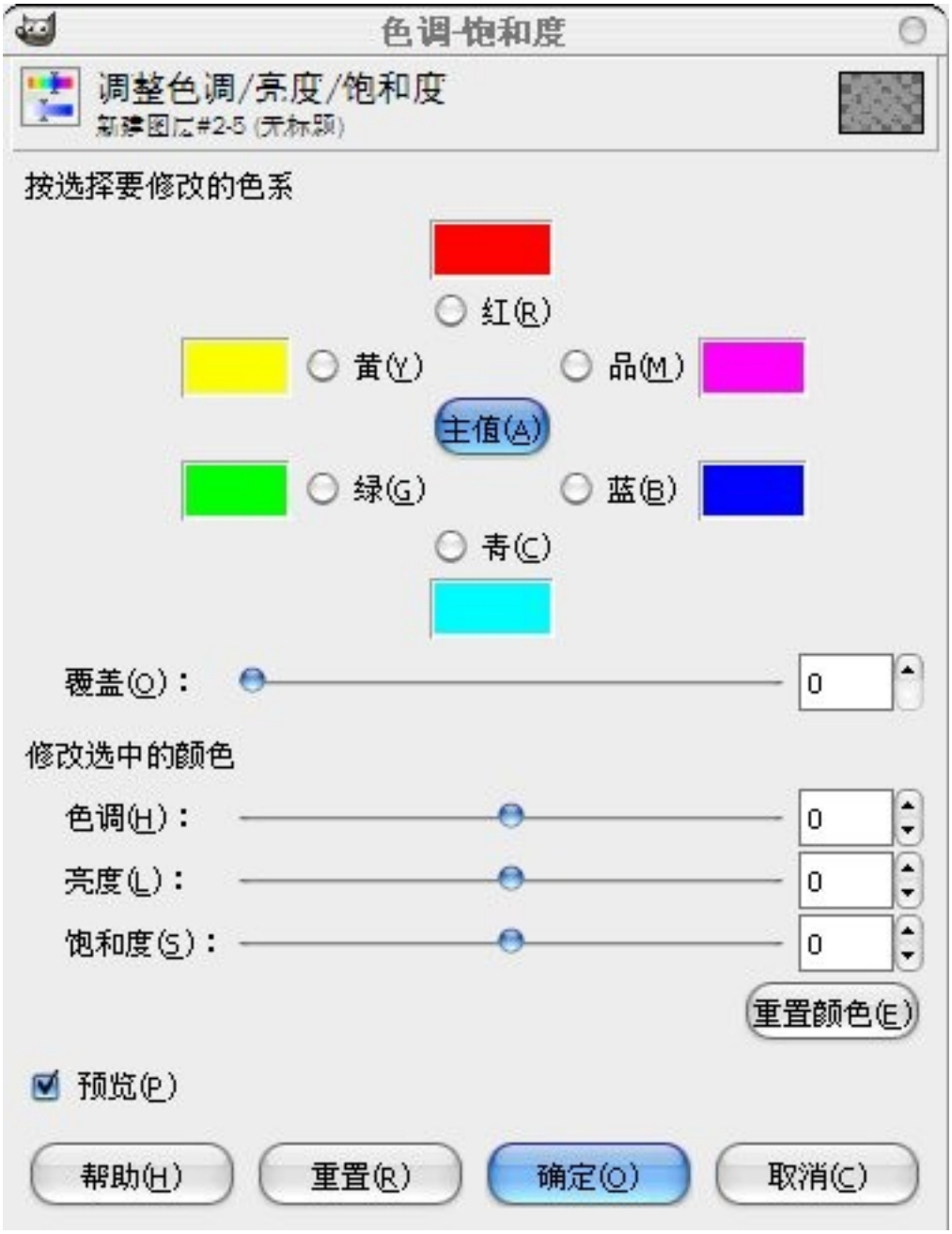


13.新建图层#5 上点击右键,在弹出菜单中选择添加图层蒙板,弹出对话框,选择白色,添加.



14.切换到新建图层#2,图层->透明->Alpha 到选区,选择区域.切换到新建图层#5 的图层蒙板上,填充蒙板选区为黑色.

15.使用颜色->色彩-饱和度,在弹出对话框中调整颜色使之更加真实.

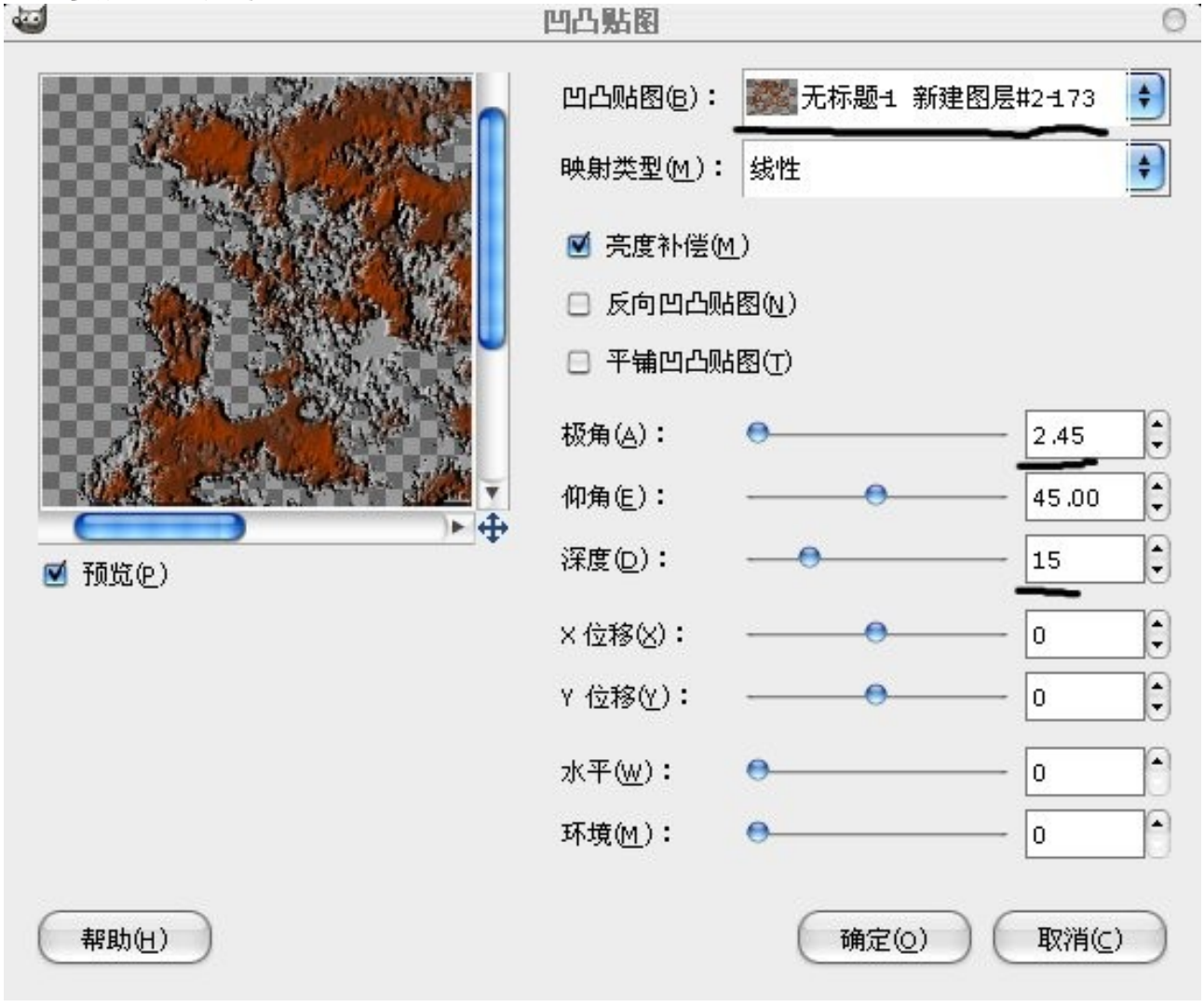


16.在图层工具栏中分别拖动背景,新建图层,新建图层#1 三个图层到删除图层图标上,从而删除此三个图层.

17.关闭新建图层#5 前的眼睛图标以关闭新建图层#5,切换到新建图层#4,点击右键,在右键菜单中选择合并可见图层,在弹出对话框中选择合并.



18.Ctrl+Shift+F 弹出上次使用的滤镜(凹凸贴图),在弹出对话框中选择凹凸贴图:新建图层#2-173,参数同上.确定.

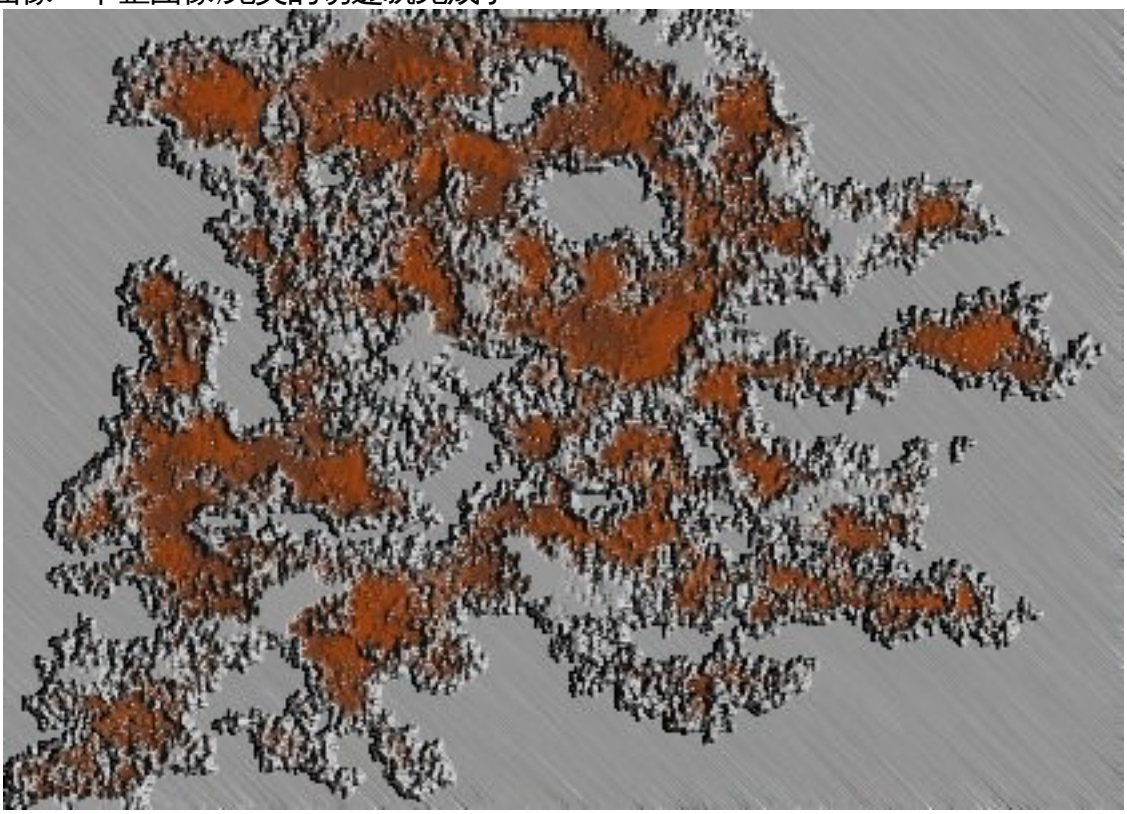


19.颜色->亮度-对比度,弹出对话框中调整其参数,确定.



注:最佳的调整方案是在图像上按住鼠标左键不动,上下调整亮度,左右调整对比度,并可实时察看效果.

20.图像->平整图像,完美的锈迹就完成了.



三.五.锈蚀之环(the Scott Effect)

关键点:

图层模式应用

滤镜->五彩缤纷

滤镜-->凹凸贴图
选区操作(选取工具)

主要命令:

滤镜-->五彩缤纷,滤镜-->凹凸贴图,颜色-->去色,模糊选取工具,颜色选取工具,油漆桶填充

操作流程:

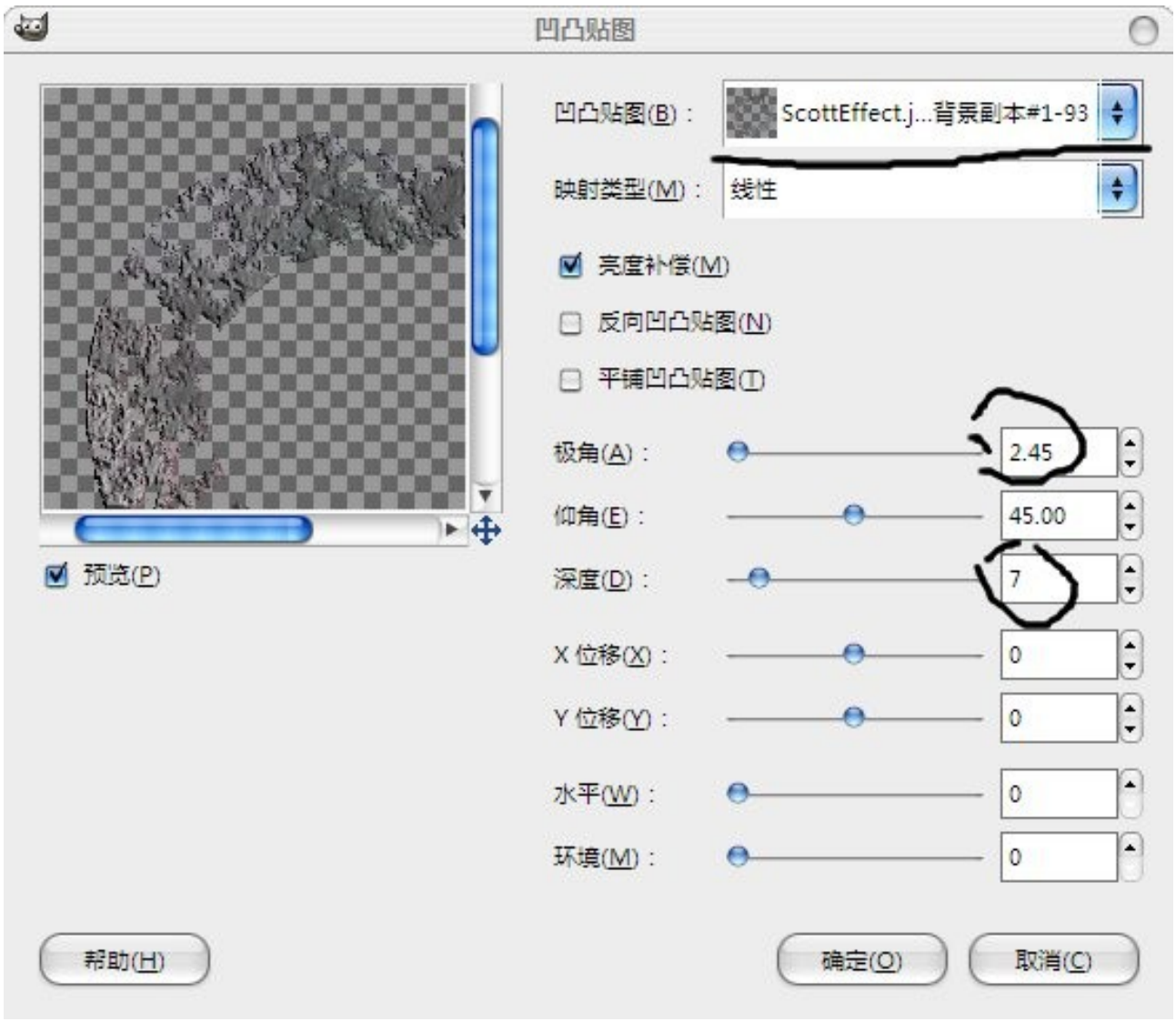
1.Ctrl+O 打开保存的圆环图像.
注:这个图片是从原始教程网页直接下载下来,只是用来说明,其版权归原作者.
当然你也可以自己制作自己比较钟意的图形,用 Gimp 制作方法参照: ,或者使用 inkscape 程序可以更轻松的制作此类似图形.
2.在图层工具栏中拖动背景图层到复制图层图标上复制一个背景副本图层.
3.主工具栏选择颜色选取工具(Shift+O),在图形中选择圆环以外的部分,编辑-->清除(Delete),删除背景副本图层中选区.
4.选择-->None(Ctrl+Shift+A)取消选择,填充背景图层为黑色.
注:填充有好几种方式,一是直接拖动前景或背景色到图像图层中,二是直接拖动前景或背景色到图层工具栏背景图层上,三是使用油漆桶工具(Shift+B)填充.
5.在图层工具栏中拖动背景副本图层到复制图层图标上复制一个背景副本#1 图层.图层-->透明-->Alpha 到选区选取圆环区域.
6.滤镜-->绘制-->云彩-->五彩缤纷(plasma),弹出对话框中选择随机数种子为 0,确定.



7.主工具栏中选择模糊选取工具(U),在图像上点击左键,同时按住不放拖动,拖动距离越长则选择的颜色范围越大,也可以在主工具栏下的模糊选择中选择阈值来精确选取,默认是 15.选区可以一次选择一小部分,因为处在圆环选取区域,可按 Ctrl 键减去其它部分.如果一次选取太大区域,那结果将平面化比较严重,失真较大.

8.选择–>清除(Delete),清除选择区域,选择–>反转(Ctrl+I)反向选择,颜色–>去色,弹出对话框中选择亮度,按 Desaturate 按钮去色.选择–>None(Ctrl+Shift+A)取消选区.

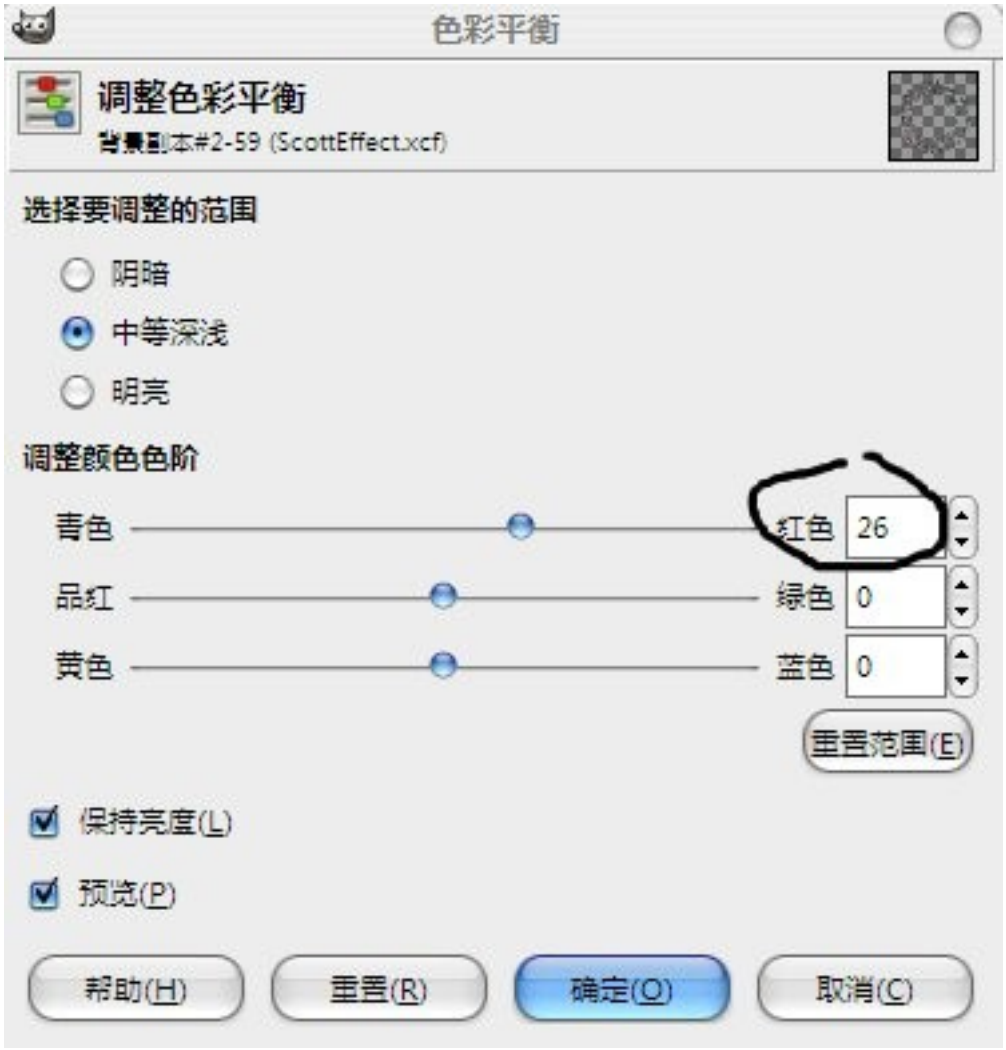
9.在图层工具栏中拖动背景副本#1 图层到复制图层图标上复制一个背景副本#12 图层.滤镜–>映射–>凹凸贴图,弹出对话框选择凹凸贴图:背景副本#1,极角 2.45,深度 7,确定.



10.在图层工具栏中分别选择背景副本#1 模式为色调,背景副本#2 模式为仅变暗.



11.切换到背景副本#2,颜色->色彩平衡,弹出对话框中调整色彩,使之更加真实.



12.图像–>平整图像,OK,历经岁月的锈蚀之环啊!



三.六.透明物体(Transparent Objects)

关键点:

多图层操作

滤镜组合应用(高斯模糊,凹凸贴图)

选区制作基本形

回顾:

1.一.六．GIMP 制作基本形(Making shapes in GIMP)

2.一.一.阴影(Drop Shadow)

主要命令:

滤镜->高斯模糊,滤镜->凹凸贴图,移动(M),矩形选取工具(R),椭圆选取工具(E),移动工具(M),填充工具.

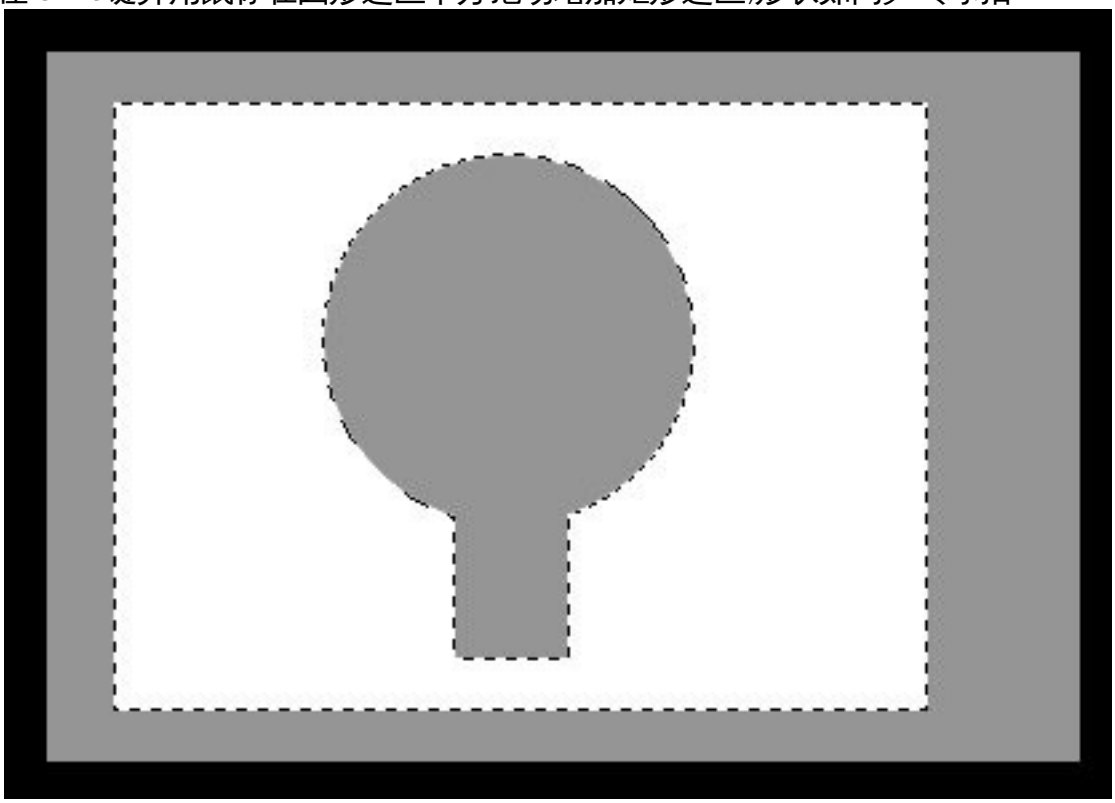
操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个背景图层,并填充为黑色.

2.在图层工具栏拖动背景图层到新建图层图标新建一个新建图层,主工具栏选择矩形选取工

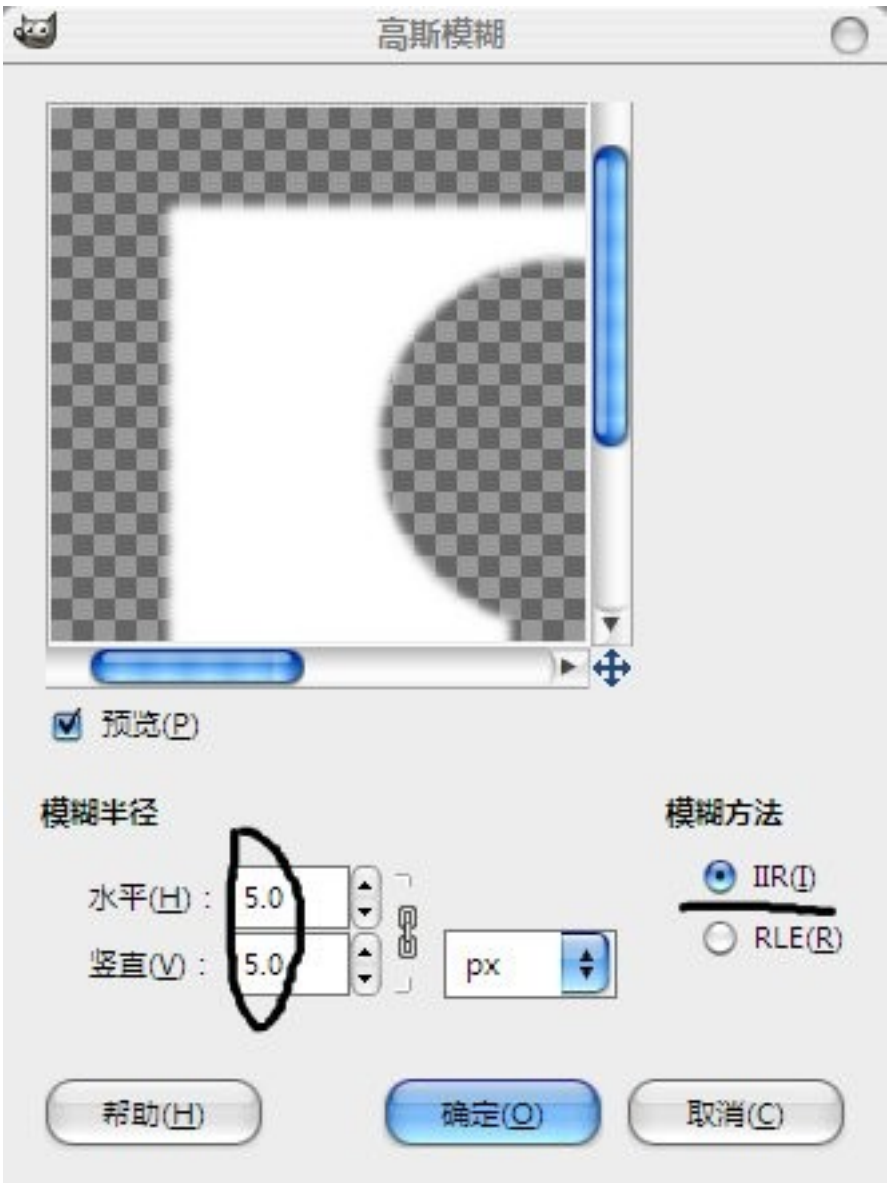
具(R),在新建图层上拉出一个略小于背景的矩形选区,并填充为中灰色.

3.在图层工具栏拖动新建图层到新建图层图标新建一个新建图层#1,主工具栏选择矩形选取工具(R),在新建图层上拉出一个略小于背景的矩形选区,并填充为白色.主工具栏选择椭圆选取工具(E),在新建图层#1 上拉出一个略小于新建图层的圆形选区,主工具栏选择矩形选取工具(R),按住 Shift 键并用鼠标在圆形选区下方拖动增加矩形选区,形状如同乒乓球拍.

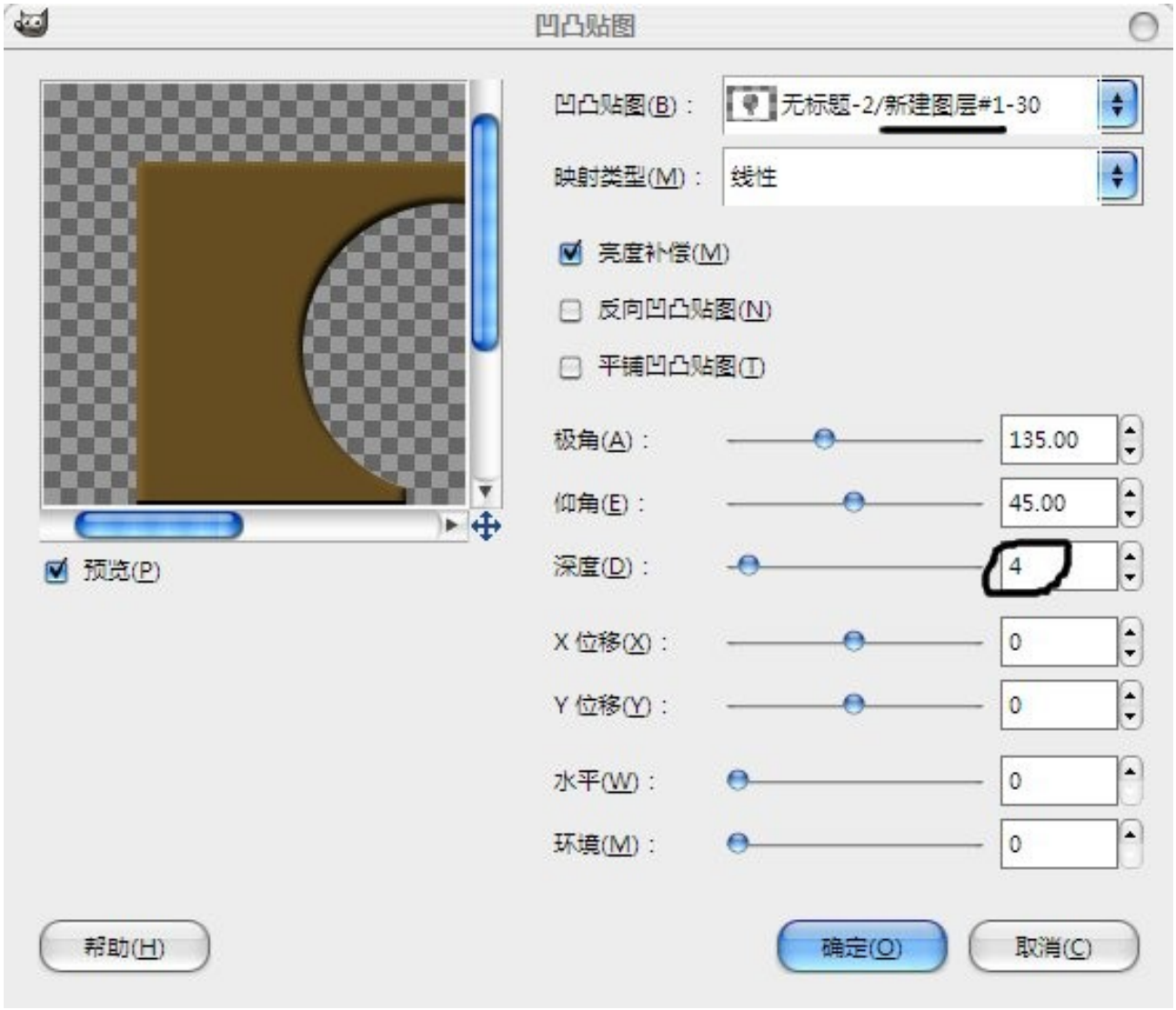


4.编辑-->清除(Delete)删除选区,图层-->透明-->Alpha 到选区选择图形区域.在图层工具栏拖动新建图层#1 到复制图层图标复制一个新建图层#2,并填充选区为褐色.

5.选择-->None(Ctrl+Shift+A)取消选区,切换到新建图层#1,滤镜-->模糊-->高斯模糊,模糊半径 5.0px,模糊方式 IIR,确定.



6.切换到新建图层#2,滤镜->映射->凹凸贴图,弹出对话框中选择凹凸贴图为新建图层#1,深度为 4,确定.

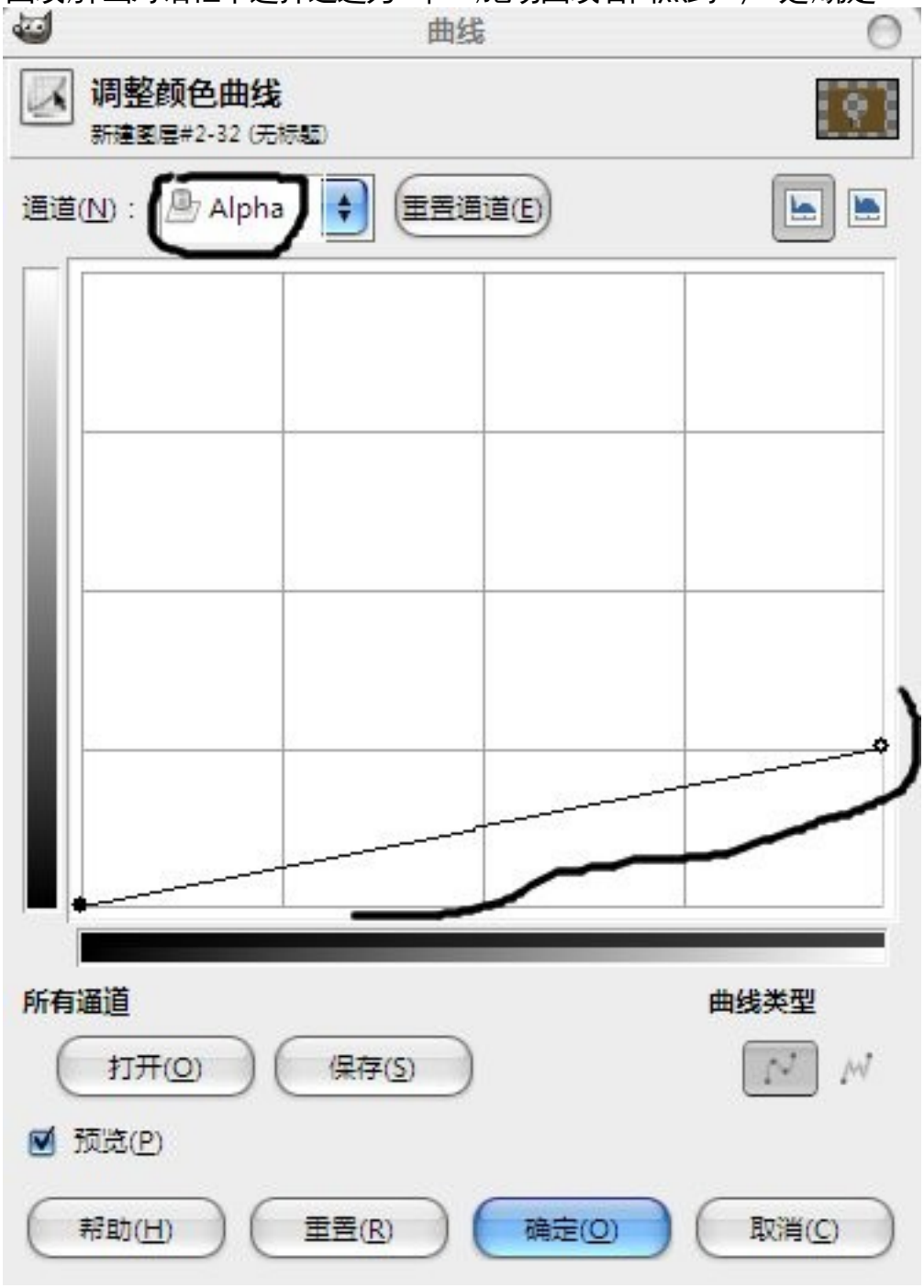


7.图层-->透明-->Alpha 到选区选择图形区域,选择-->收缩,弹出对话框中选择收缩距离为 3 像素,确定.选择-->羽化,弹出对话框中选择羽化半径为 2 像素,确定.



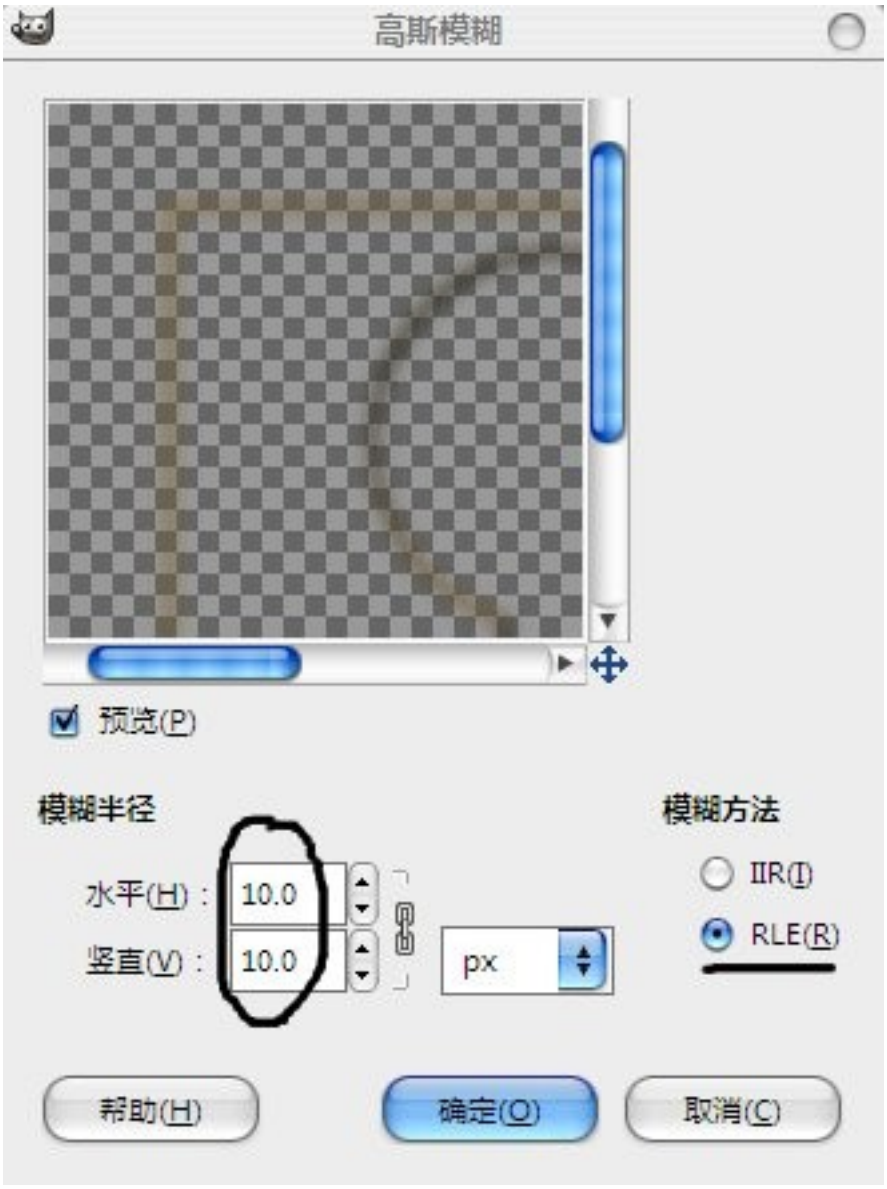


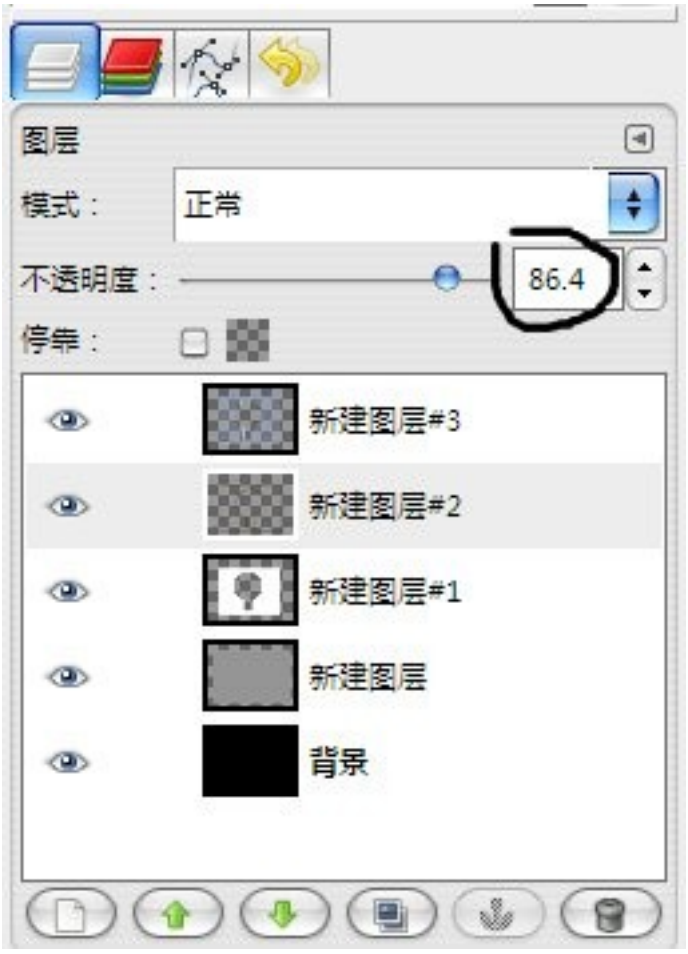
8.颜色->曲线,弹出对话框中选择通道为 Alpha,拖动曲线右面点到 1/4 处,确定.



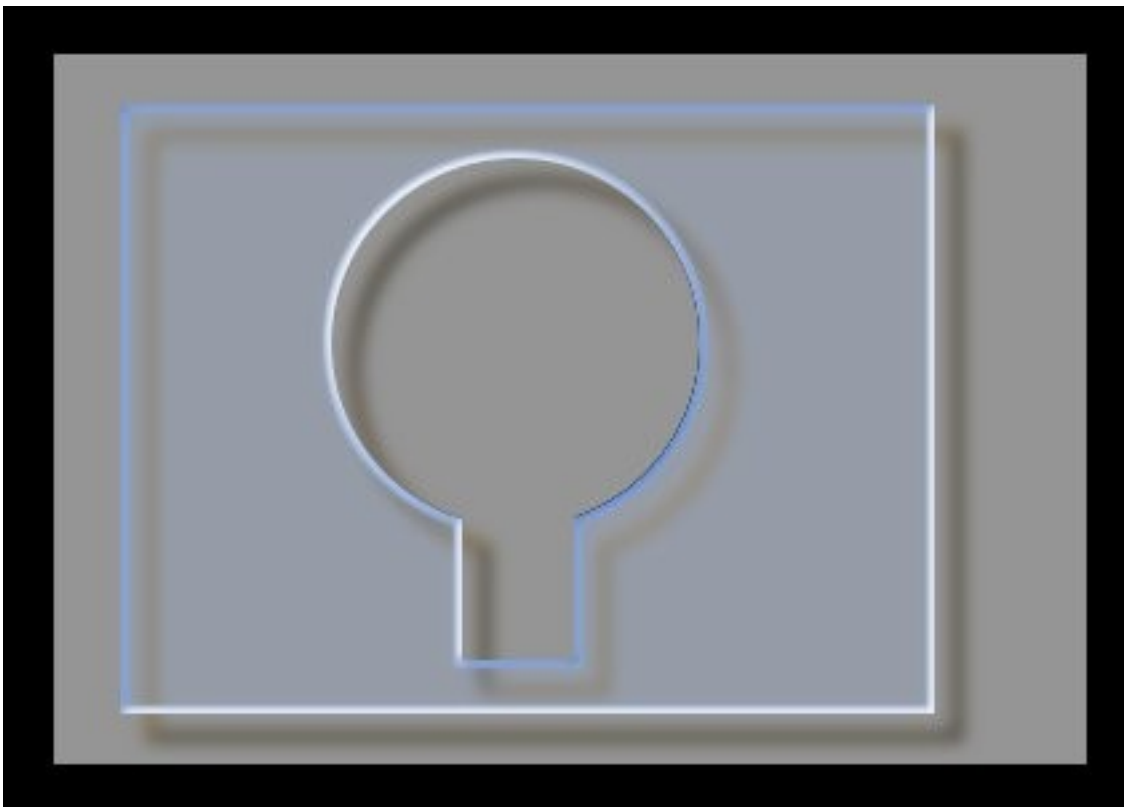
9.在图层工具栏拖动新建图层#2到复制图层图标复制一个新建图层#3,切换回新建图层#2,编辑–>清除(Delete)删除选区,选择–>None(Ctrl+Shift+A)取消选区.

10.滤镜–>模糊–>高斯模糊,模糊半径10.0px,模糊方式RLE,确定.主工具栏选择移动工具(M),分别移动图层向右向下10px(键盘向右向下方向键分别按10次).最后将新建图层#2的不透明度设置为86.4.

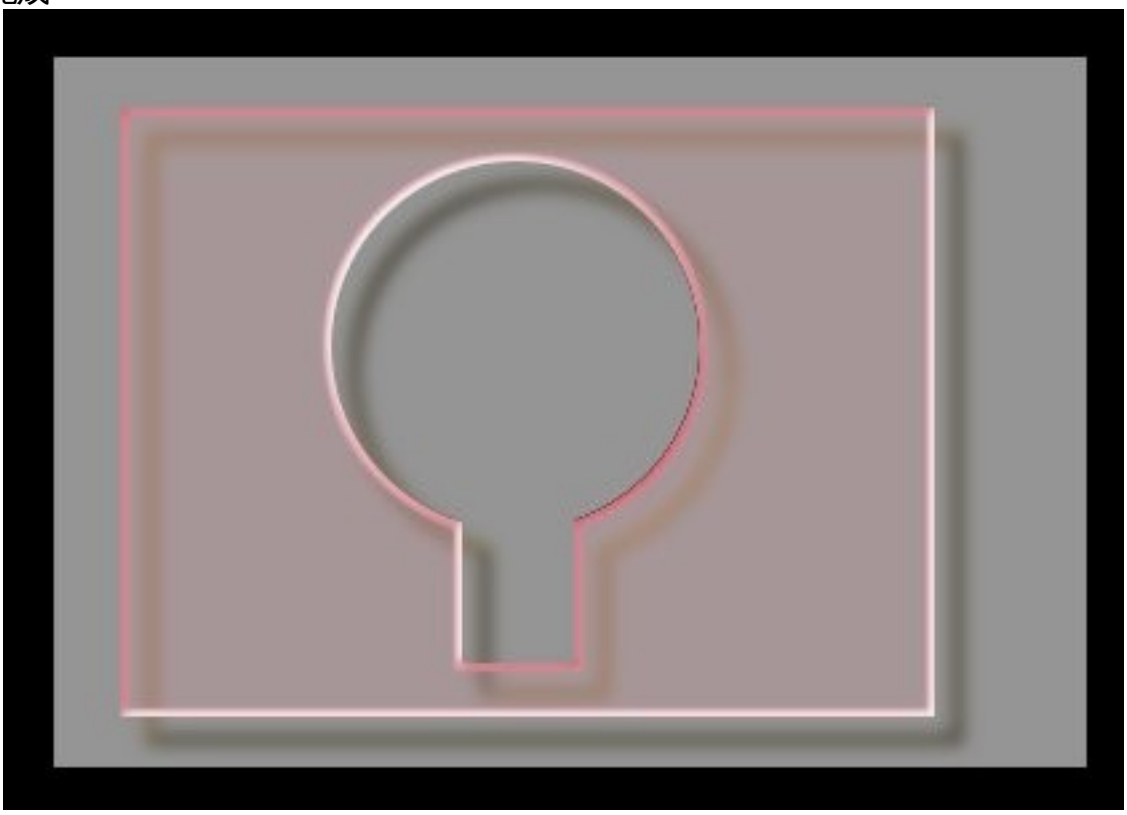




注:此为阴影制作,一般放在第 11 步后进行,但此时为了少切换一次图层,故而置于此步骤.
11.切换到新建图层#3,颜色–反向.点击新建图层#1 前的眼睛图标关闭新建图层#1.
OK,完美的淡蓝色透明物体!

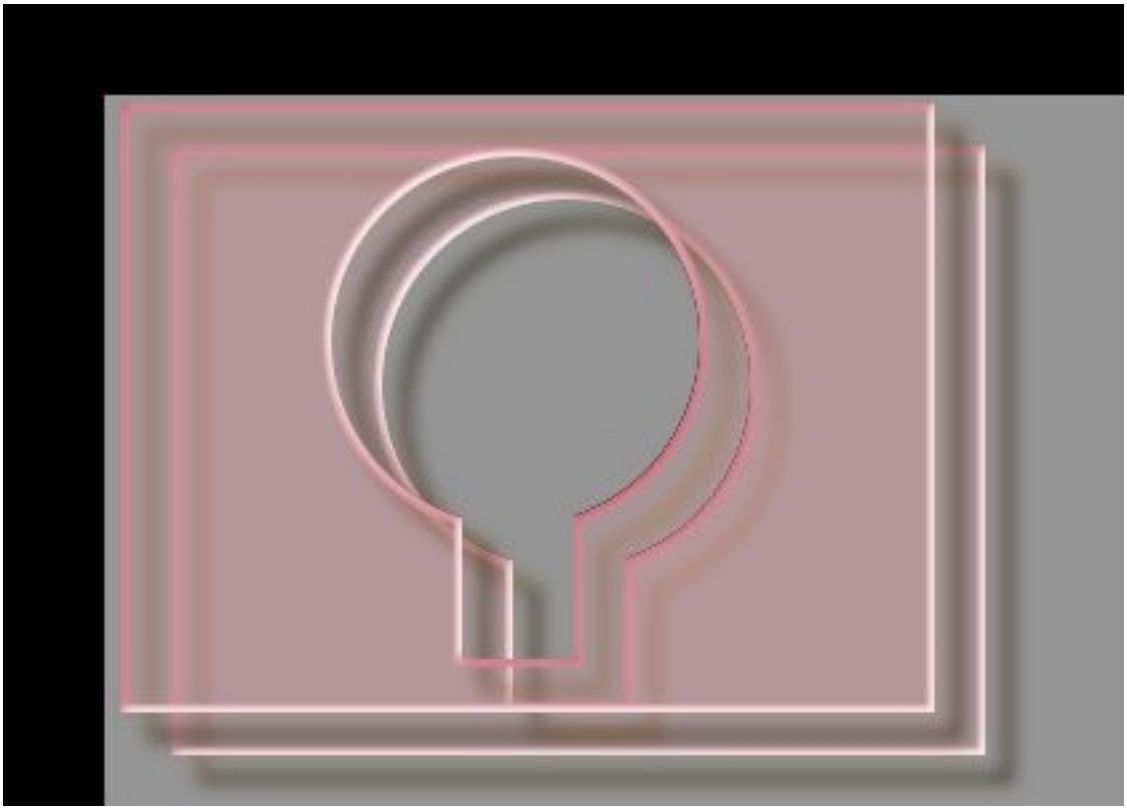


12.调整透明通体色彩:颜色->色调_饱和度,弹出对话框中选择色调为135,确定.粉红色透明物体完成.



后记:为了测试透明物体是否真正透明,你可以在新建图层#2下放置你任何想放的东西以察

看效果.



三.七.黑客矩阵(The Matrix)

关键点:

滤镜组合应用(五彩缤纷,纯色噪音)

图层操作(合并,放大缩小等)

颜色通道

主要命令:

滤镜->五彩缤纷,滤镜->纯色噪音,移动(M),图层缩放,变换工具

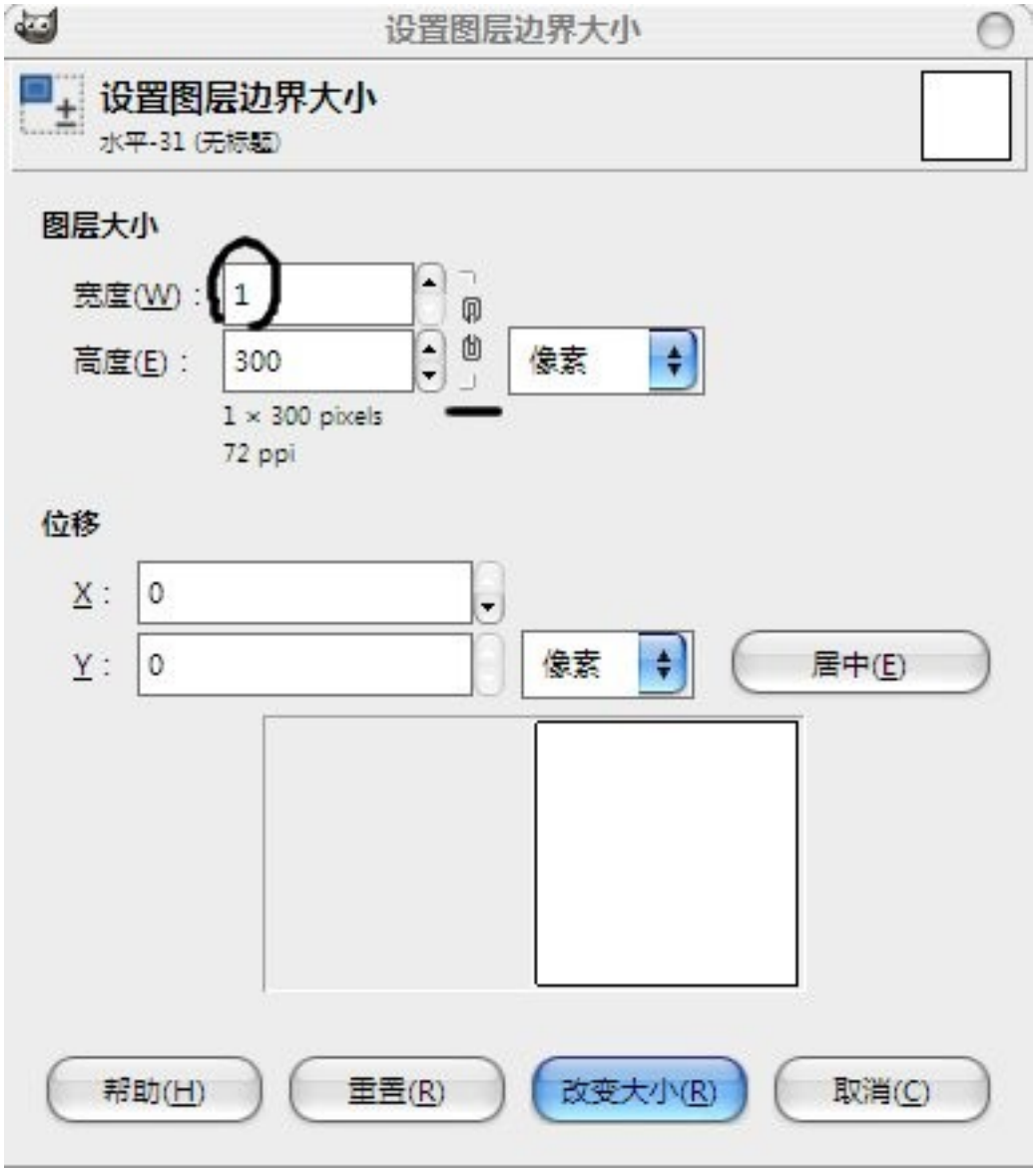
操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个 300*300 的白色背景图层.

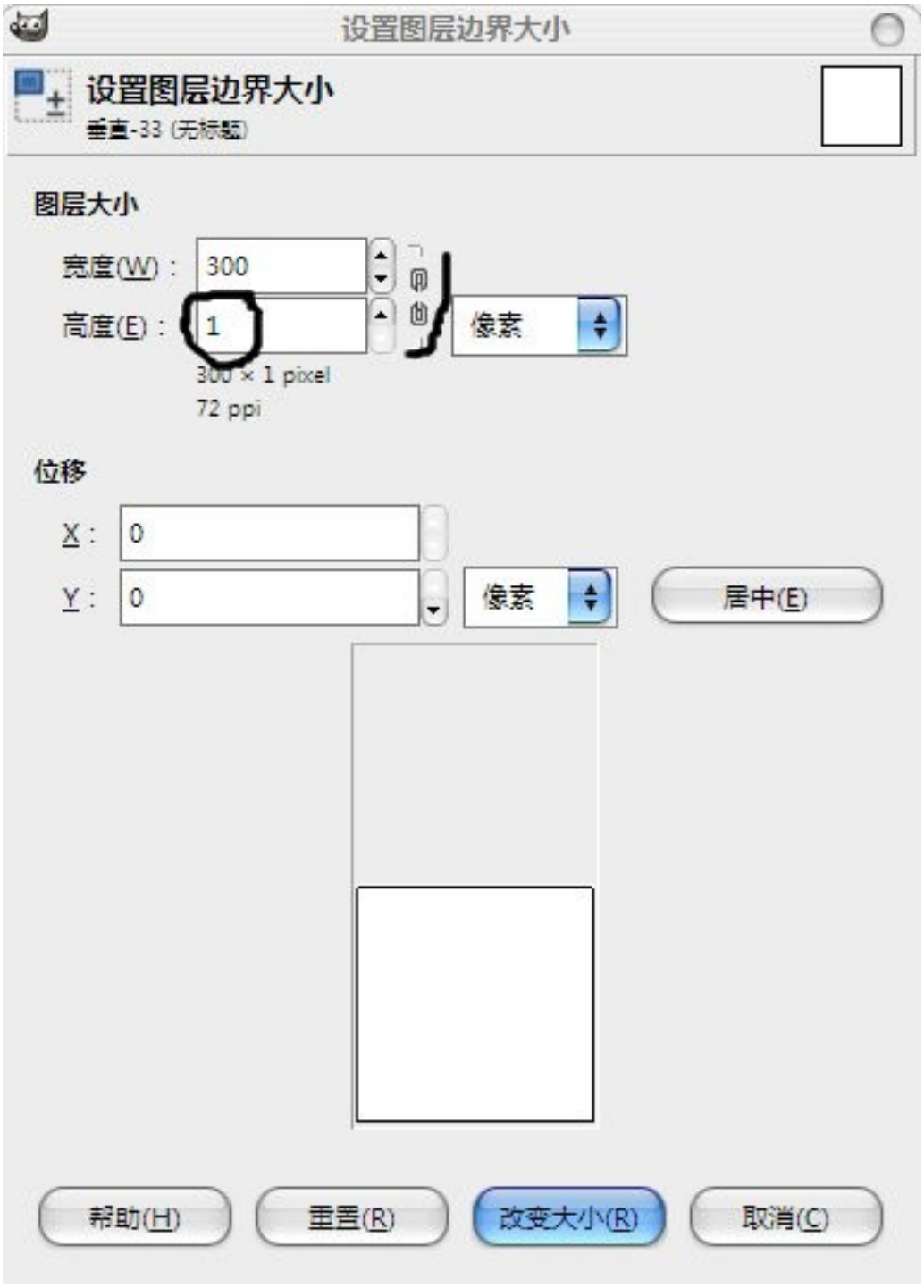


2.在图层工具栏右键点击背景图层,在弹出菜单中选择复制图层,复制一个背景副本图层,命名为"水平",同样的方式复制一个水平副本图层,命名为垂直.

3.在水平图层上点击右键,在弹出菜单中选择图层边界大小,弹出设置图层边界大小对话框,在图层大小位置点击宽度和高度的链接图标,取消高度和宽度连接并设置宽度为 1,按下面改变大小按键确定.

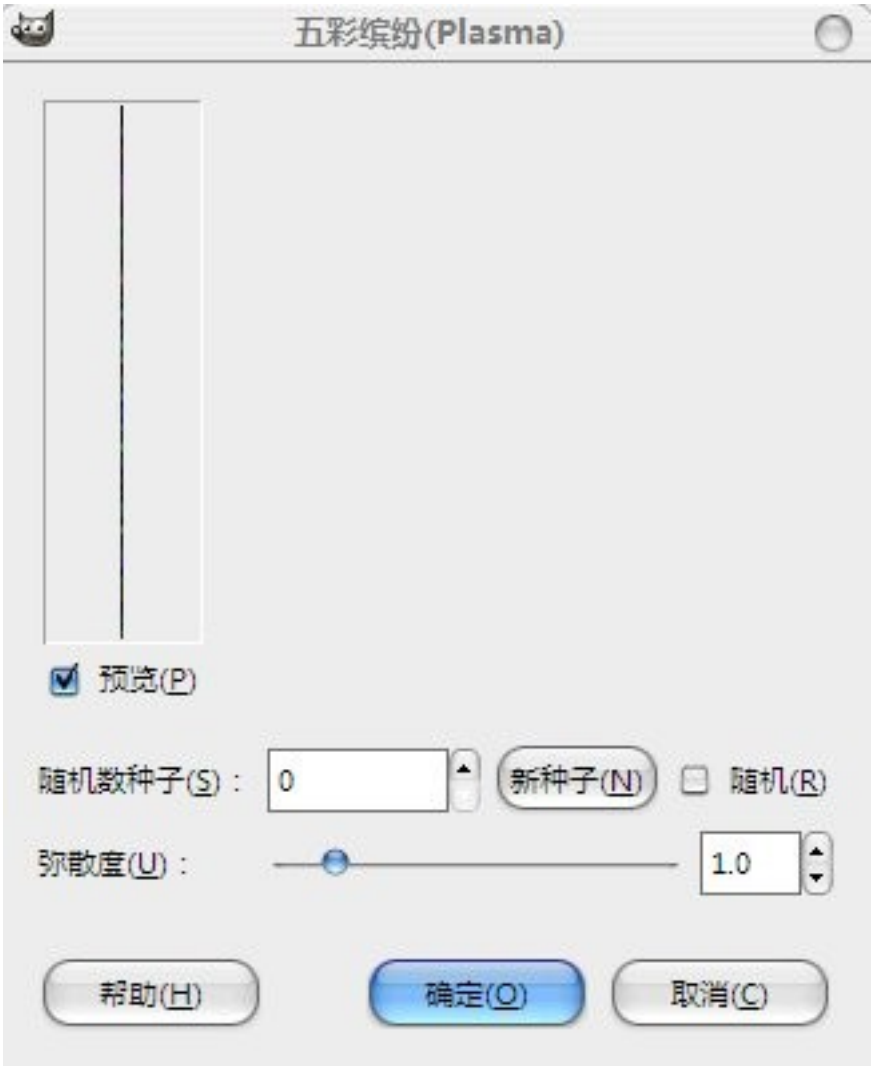


4.在垂直图层上点击右键,在弹出菜单中选择图层边界大小,弹出设置图层边界大小对话框,在图层大小位置点击宽度和高度的链接图标,取消高度和宽度连接并设置高度为 1,按下面改变大小按键确定.

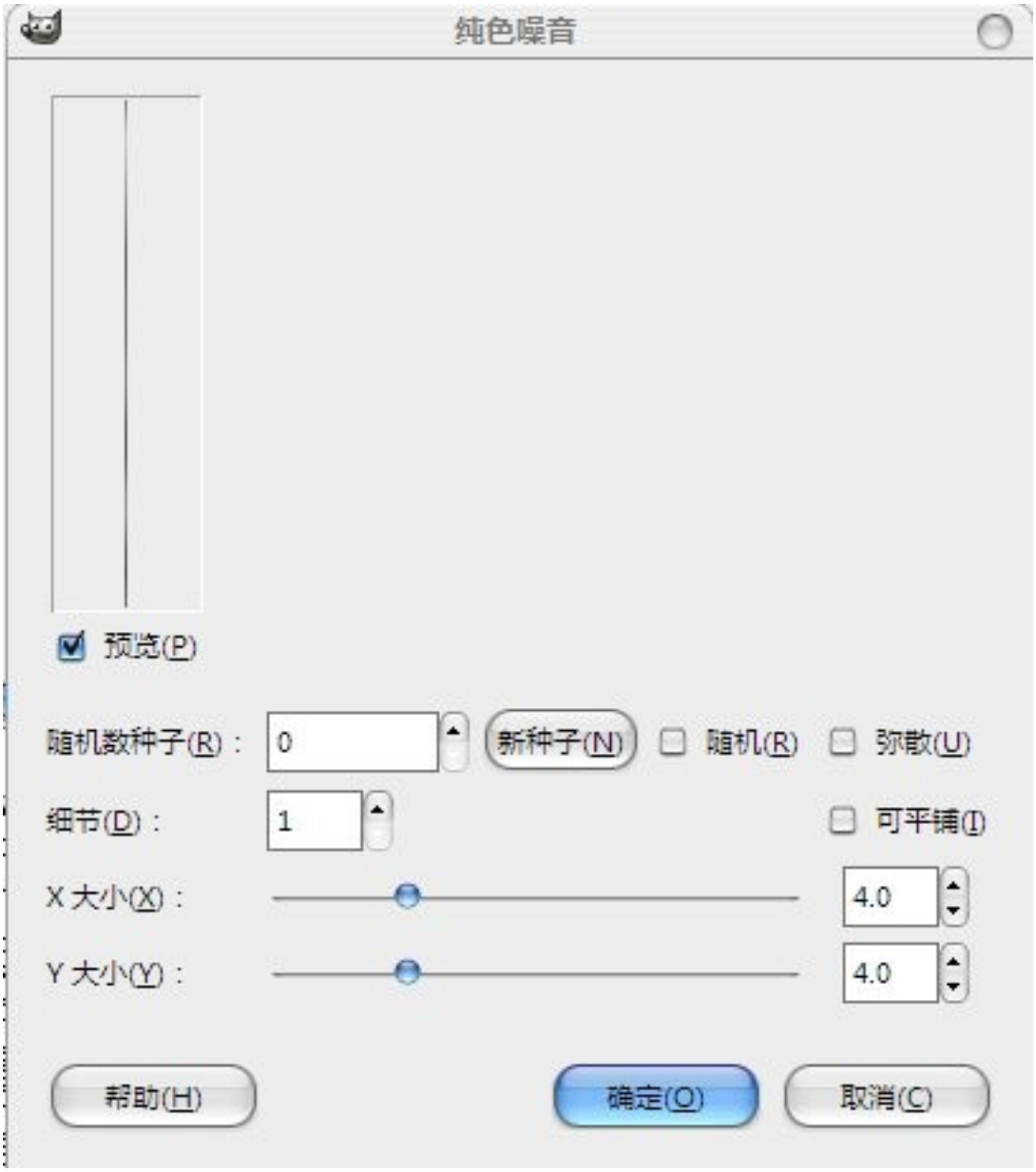


5.在图层工具栏分别拖动水平和垂直图层到复制图层按钮复制一个水平副本和垂直副本图层,拖动水平副本图层,将其置于垂直图层上方.

6.切换到水平图层,滤镜->绘制->云彩->五彩缤纷,弹出滤镜对话框,默认参数,确定.切换到垂直图层,Ctrl+F重复五彩缤纷滤镜.



7.切换到水平副本图层,滤镜-->绘制-->云彩-->纯色噪音,弹出滤镜对话框,默认参数,确定.切换到垂直副本图层,Ctrl+F 重复纯色噪音滤镜.



8.重新切换回水平图层,在主工具样中选择缩放工具(shift+t),在图层中按住左键向右拖动,弹出缩放对话框,在宽度栏输入 900,高度栏输入 300,按缩放按钮确定.



注:A.为什么不是 300*300?这是因为缩放后图层会有一个透明度的渐变,如果宽度值为 300,则图层向右方将会渐变显示水平图层下方的白色背景直至白色,而 900 则渐变就比较缓慢,基本上没有太大的影响.

B.有一个方法可以极大的改善这个效果,但步骤较多,操作比较麻烦:

1>.缩放参数设为 300*300,复制这个图层的副本.

2>.翻转(flip)工具(shift+F)对其副本图层进行对称翻转.

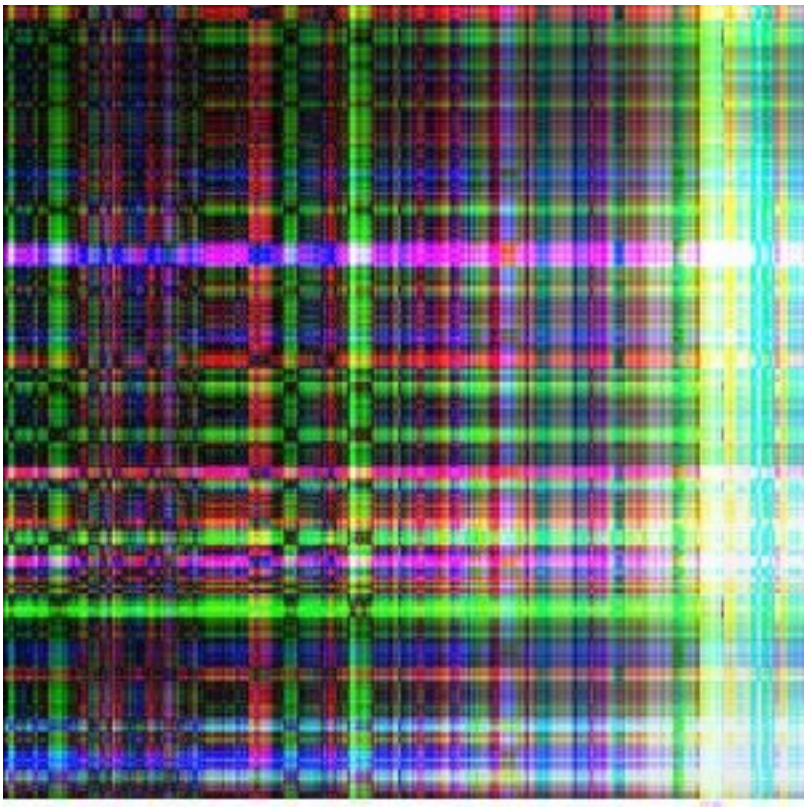
3>.合并此图层和副本图层(但中间单位仍有渐变)

C.为什么缩放图层会有渐变,这个问题还在尝试解决中,开始以为是前景背景色的渐变,所以修改了前景背景色,但依然无效果,期待后期解决.

9.同步骤 8,分别对水平副本,垂直,垂直副本三个图层进行垂直,水平,水平缩放,参数分别为 900*300,300*900,300*900.

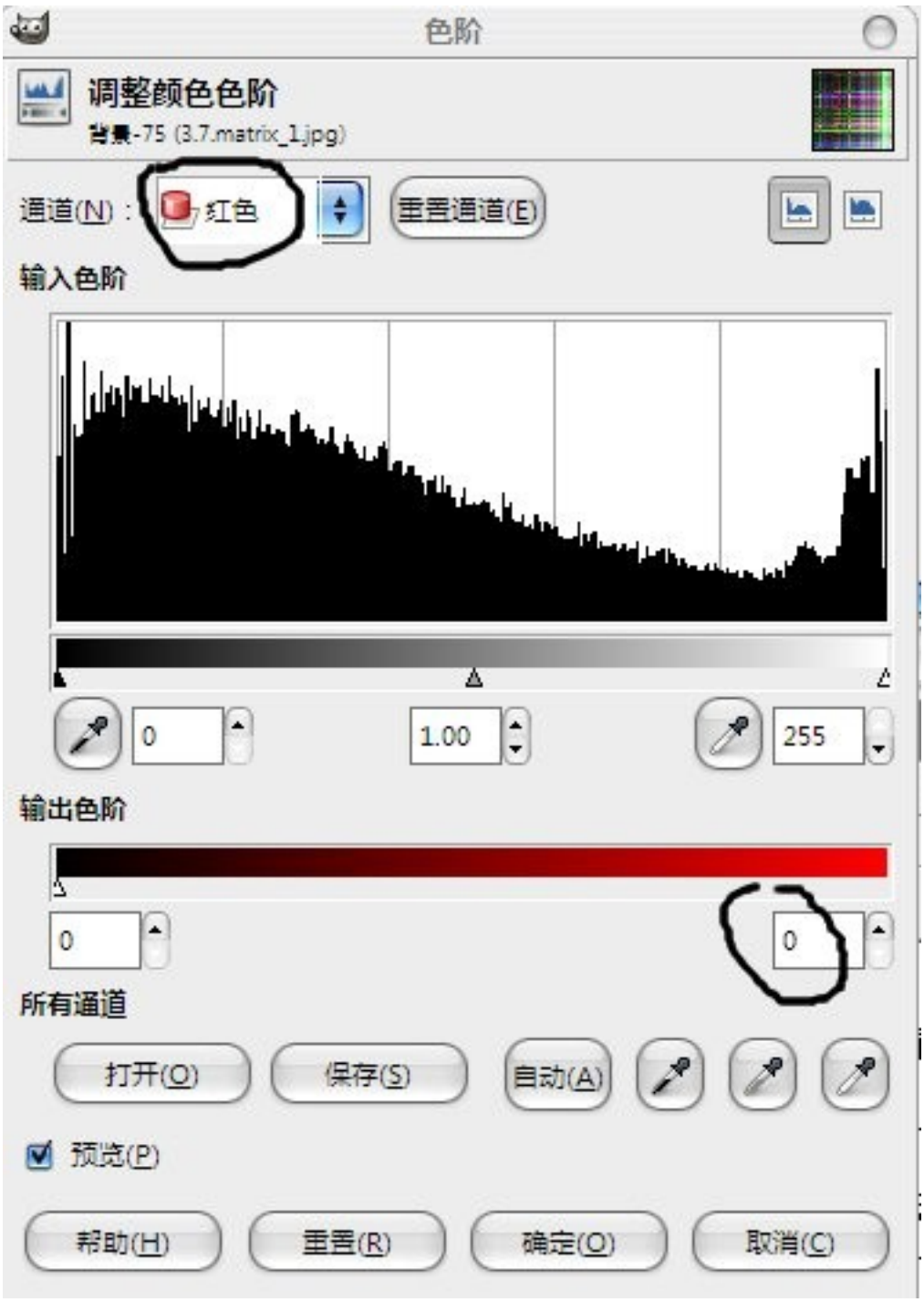
10.分别设置垂直,水平副本,垂直副本三个图层的模式为差值,相除和减淡.

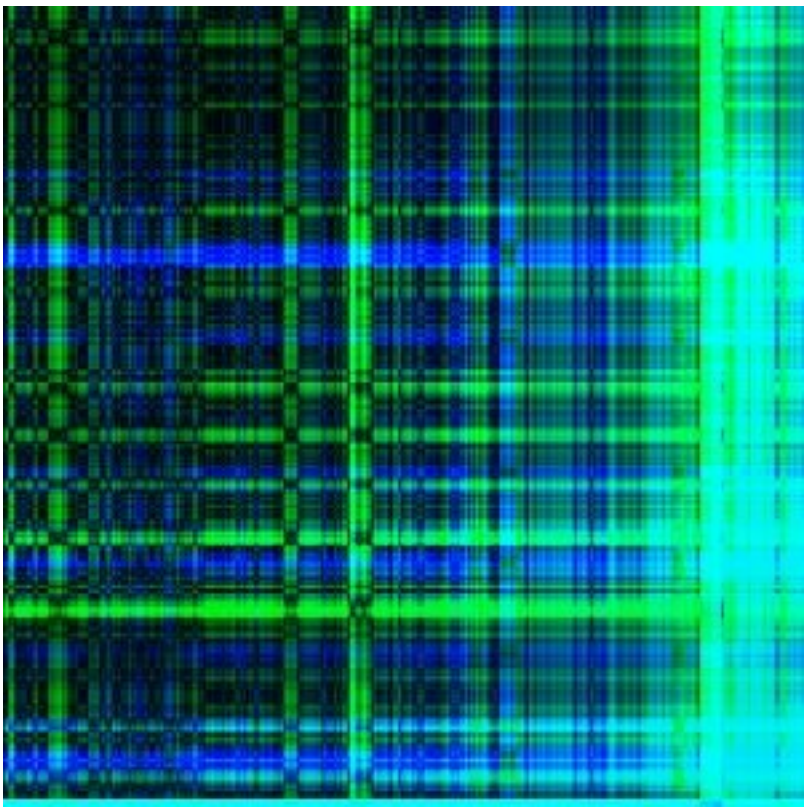
11.在通道工具栏中点击红色通道前面的眼睛图标关闭红色通道,这样,完美的蓝色和绿色矩阵就形成了.



啊!还有红色,相当的难看,那就保存为 xcf 文件了,哈哈!开个玩笑,其实关闭红色通道并不能是取消红色通道,在其保存为 jpg 文件后仍旧会显示出来,那么,就要使用最后的绝招了:

图像-->平整图像将所有图层合并,颜色-->色阶,在红色通道中将其值设为 0,这下绝对完美,不会骗你!


色阶
调整颜色色阶
背景-75 (3.7.matrix_1.jpg)
通道(N)：
红色
重置通道(E)
输入色阶
0
1.00
255
输出色阶
0
0
所有通道
打开(O)
保存(S)
自动(A)
预览(P)
帮助(H)
重置(R)
确定(O)
取消(C)



三.八.物理纹理(Mechanical Texture)

关键点:

滤镜组合使用(凹凸贴图,迷宫,高斯模糊)

多图层操作(图层模式,不透明度)

主要命令:

滤镜->迷宫,滤镜->凹凸贴图,滤镜->高斯模糊,笔刷(P),文字工具(T)

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个 256*256 的白色背景图层.



2.在图层工具栏右键点击背景图层,在弹出菜单中选择复制图层,复制一个背景副本图层.

3.切换回背景图层,滤镜->绘制->图案->迷宫,弹出迷宫对话框,宽度和高度设置为１像素,确定.



4.切换回背景副本图层,滤镜-->绘制-->图案-->迷宫,弹出迷宫对话框,宽度和高度设置为２像素,确定.

注:快捷键 Ctrl+Shift+F 可直接弹出上次使用的滤镜对话框.

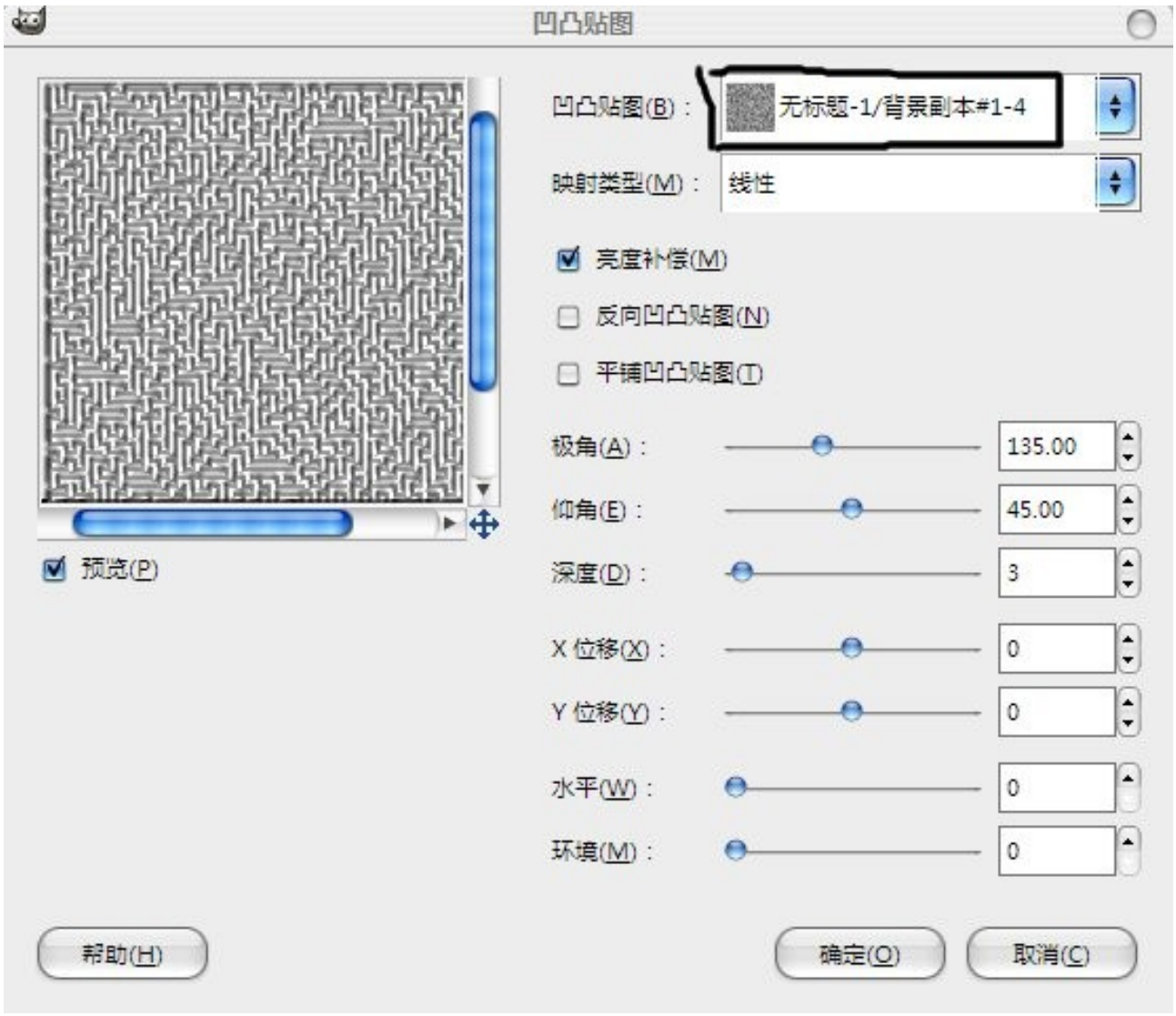
5.复制背景副本图层,滤镜-->模糊-->高斯模糊,模糊半径为３像素,模糊方式为 RLE,确定.



6.切换回背景副本图层,颜色-->亮度-对比度,弹出对话框,将其亮度设置为 127.确定.



7.滤镜-->映射-->凹凸贴图,弹出对话框中选择凹凸贴图为背景副本,其余参数默认,确定.



8.关闭背景副本#1 图层,将背景副本图层模式设置为相乘.

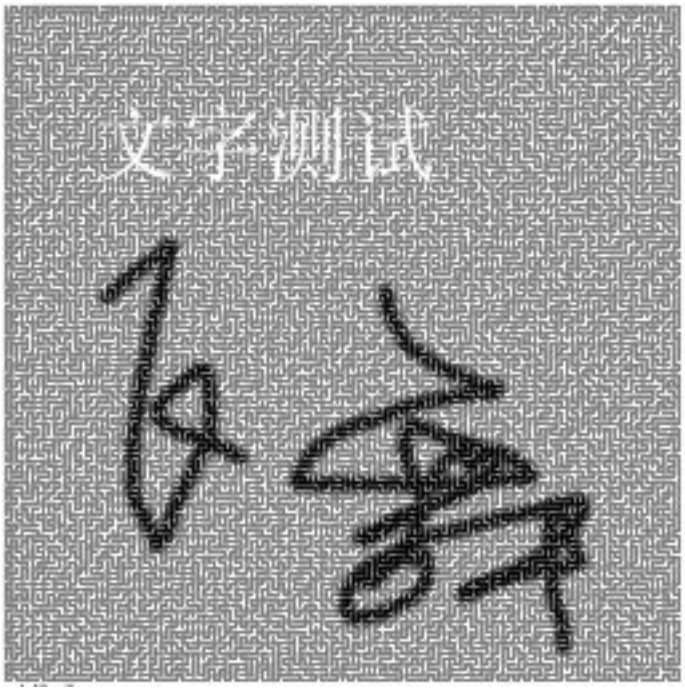
9.复制背景副本图层,并将新图层"背景副本图层#2"不透明度设置为 50%.

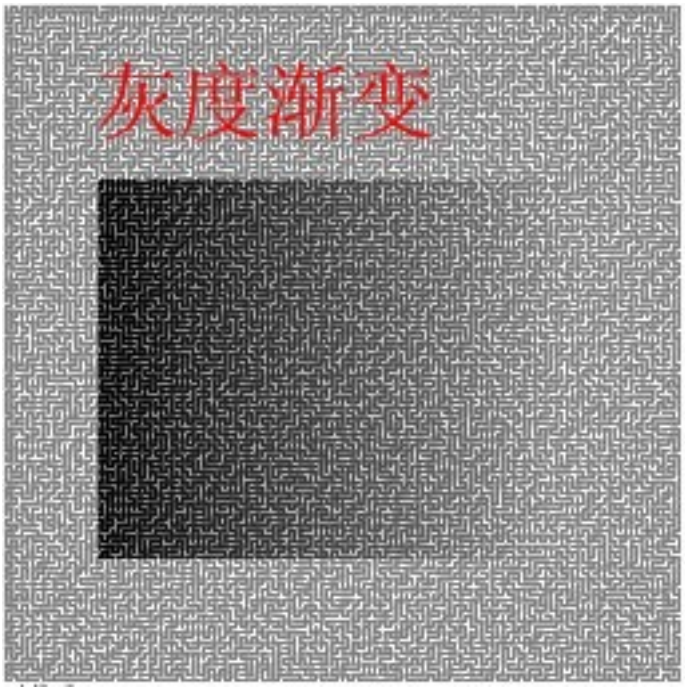
10.在图层工具栏中拖动背景副本图层#2 到新建图层图标上,新建一个新建图层,填充为白色,使用笔刷工具(P),画笔大小 13*13,在新建图层上画出灰度图.

11.主工具栏选择文字工具(T),大小认为 32,在图层左上角占击,弹出文字编辑对话框,输入"文字测试",确定.拖动主工具栏背景色(白色)到文字测试图层填充其为白色.



12.图层–>向下合并(图层工具栏右键菜单–>向下合并亦可),好了,物理纹理测试成功.当然,你也可以继续发挥自己的想像力将之处理的更加完美,譬如灰度渐变.....





三.九.蛇皮纹理(snake skin)

关键点：

滤镜组合应用(五彩缤纷,马赛克)

颜色处理(色彩平衡,去色)

主要命令:

滤镜->五彩缤纷,滤镜->马赛克,颜色->去色,颜色->色彩平衡,混合填充(L)

操作流程:

1.Ctrl+N 新建一个白色背景图层.

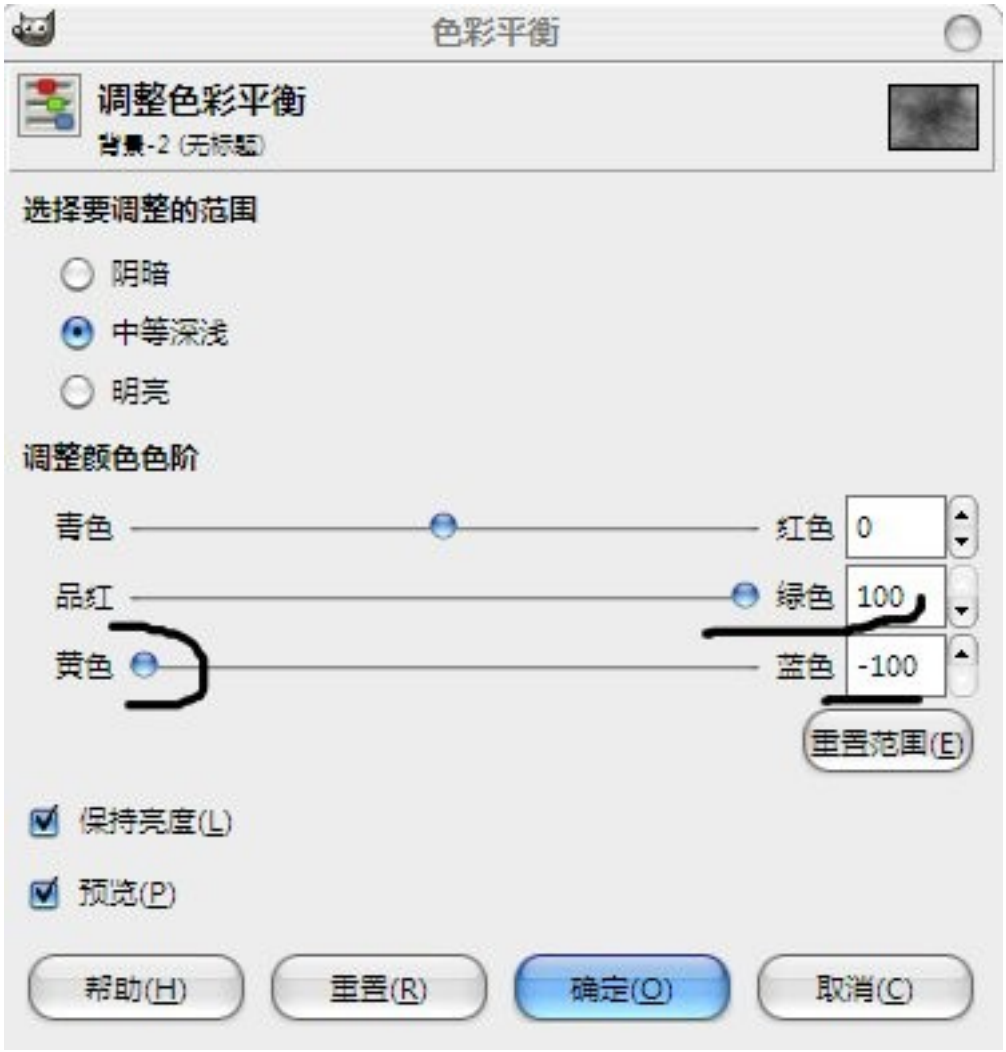
2.滤镜->绘制->云彩->五彩缤纷,弹出滤镜对话框,默认参数即可,确定.



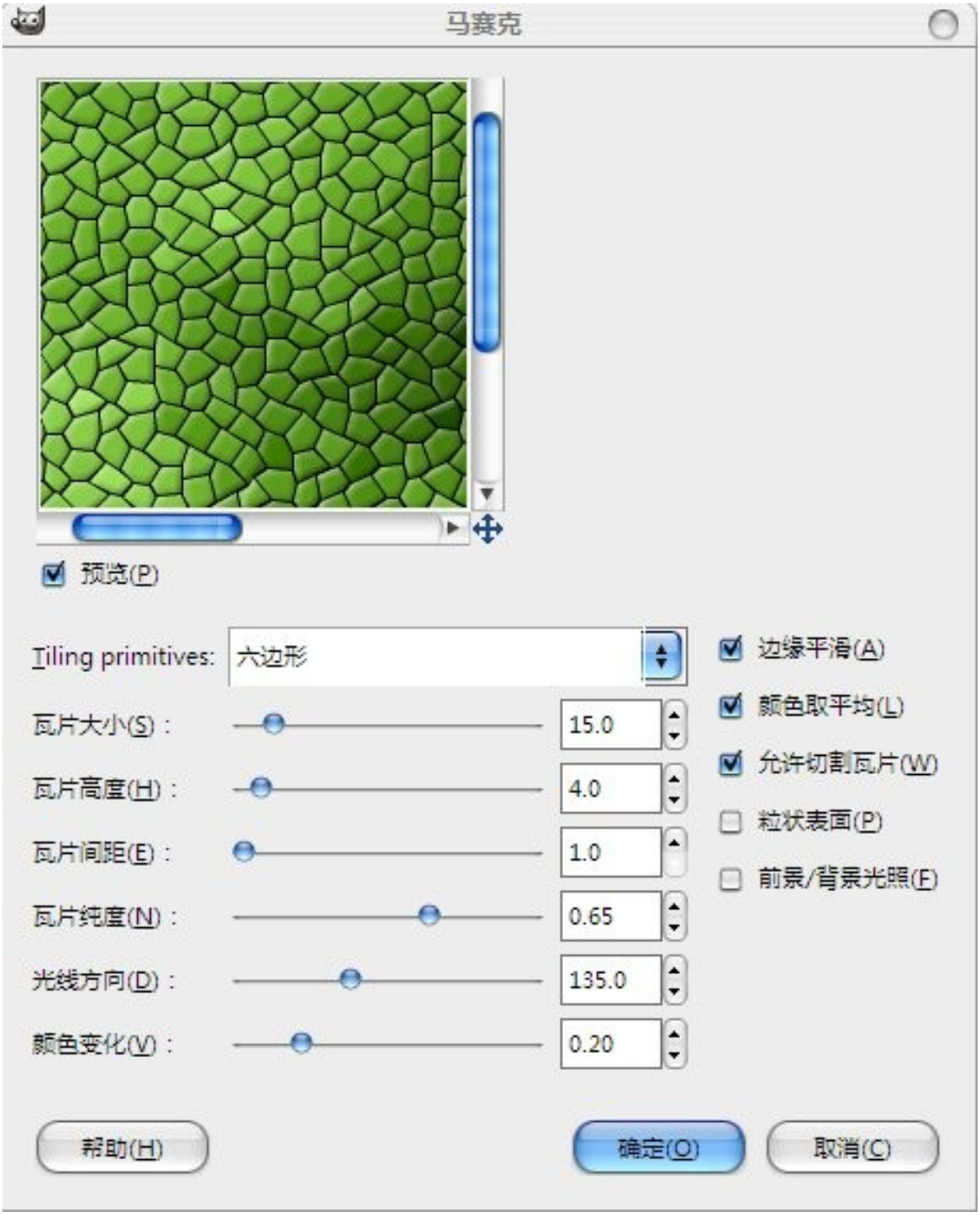
3.颜色-->去色,默认是亮度,按 Desaturate 确定.



4.颜色-->色彩平衡,弹出色彩平衡对话框,将绿色和黄色滑动条滑动到尽头(100,-100),确定.



5.滤镜-->扭曲-->马赛克,默认参数,确定.



6.新建一个图层,滤镜->绘制->云彩->五彩缤纷,默认参数,颜色->去色,默认参数,确定.

7.切换回背景图层,滤镜->映射->凹凸贴图,参数凹凸贴图新建图层,深度 10,确定.点击图层工具栏新建图层前面的眼睛图标以关闭新建图层.



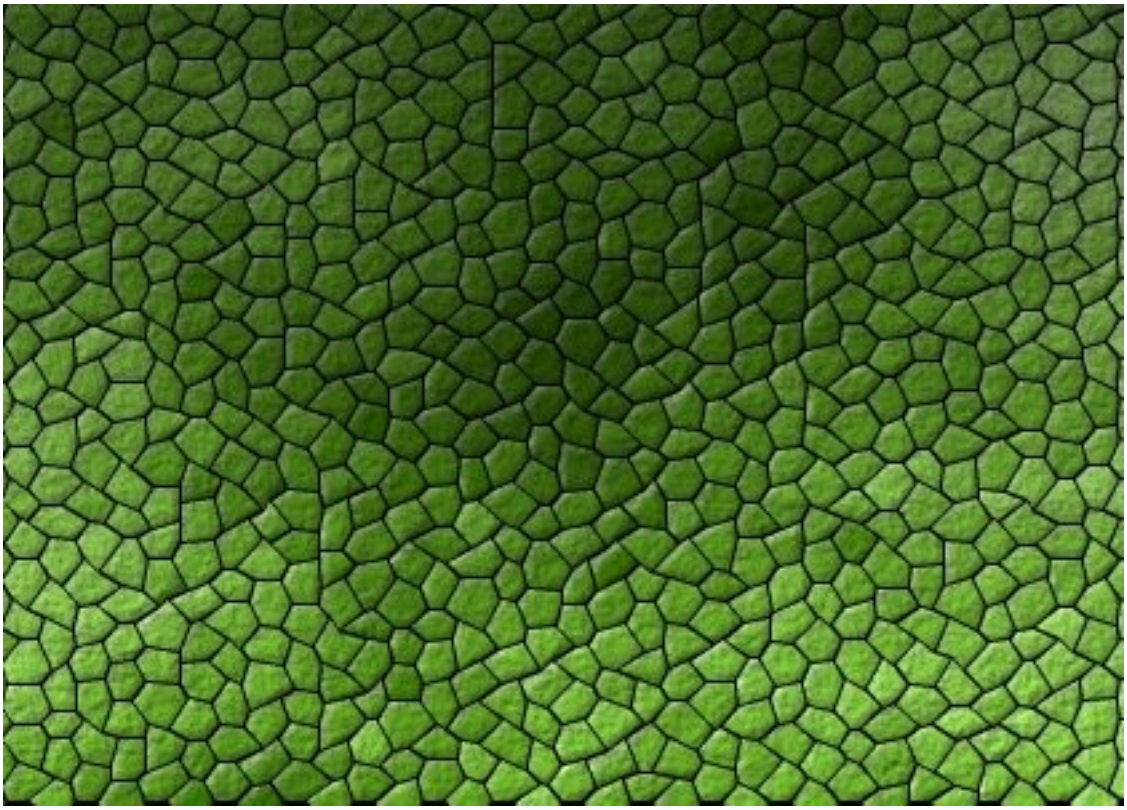
8.在主工具栏中选择混合填充工具(L),将其不透明度设为 50.渐变工具栏设置渐变为前景到透明.





9.鼠标在图层上从上到下拉出一个透明渐变.好,绿色蛇皮纹理完成,想起蛇就让人有点毛骨

悚然!



三.十.大理石纹理(Marble)

关键点:

滤镜组合应用(五彩缤纷,高斯模糊,熔岩)
颜色工具(选取工具 shift+o,色阶,rotate colors)
多图层操作
图层蒙板应用

重要回顾:（gimp 教程） 三.五.锈蚀之环(the Scott Effect)

主要命令:

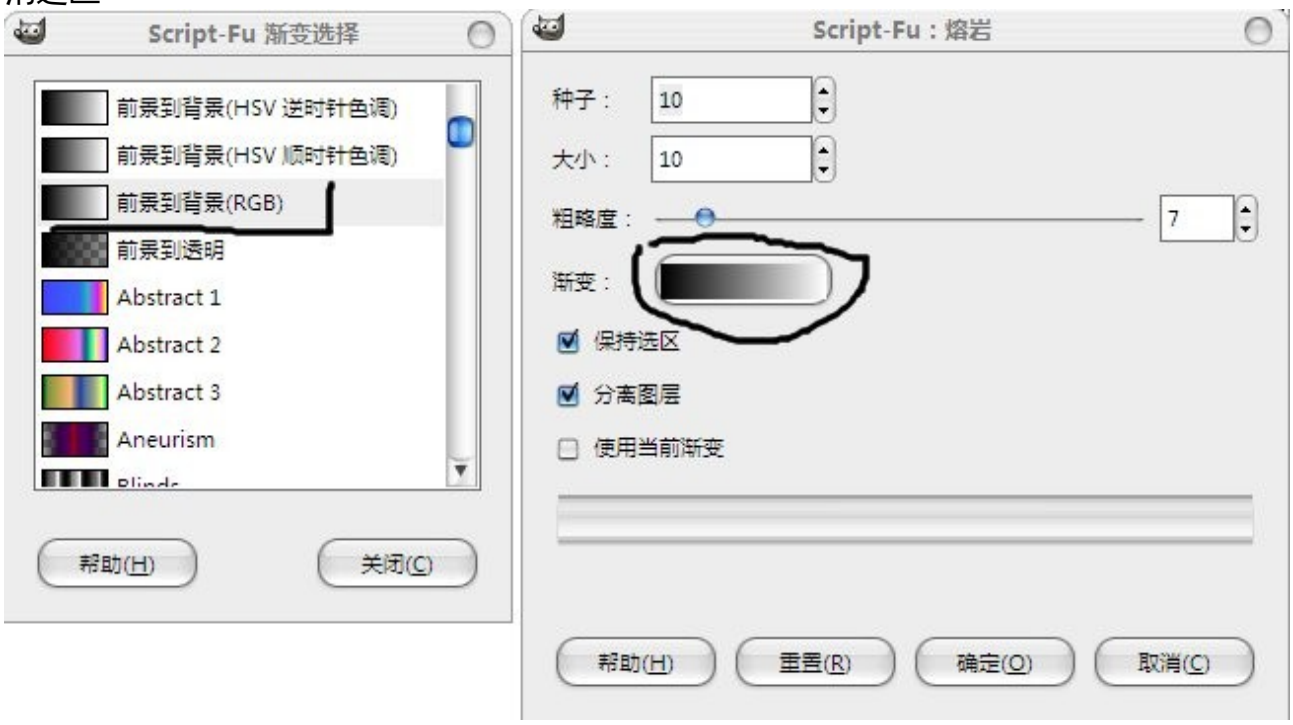
滤镜–>熔岩,滤镜–>高斯模糊,滤镜–>五彩缤纷,颜色选取工具(shift+O),颜色–>色阶,颜色–>rotate colors.

操作流程:

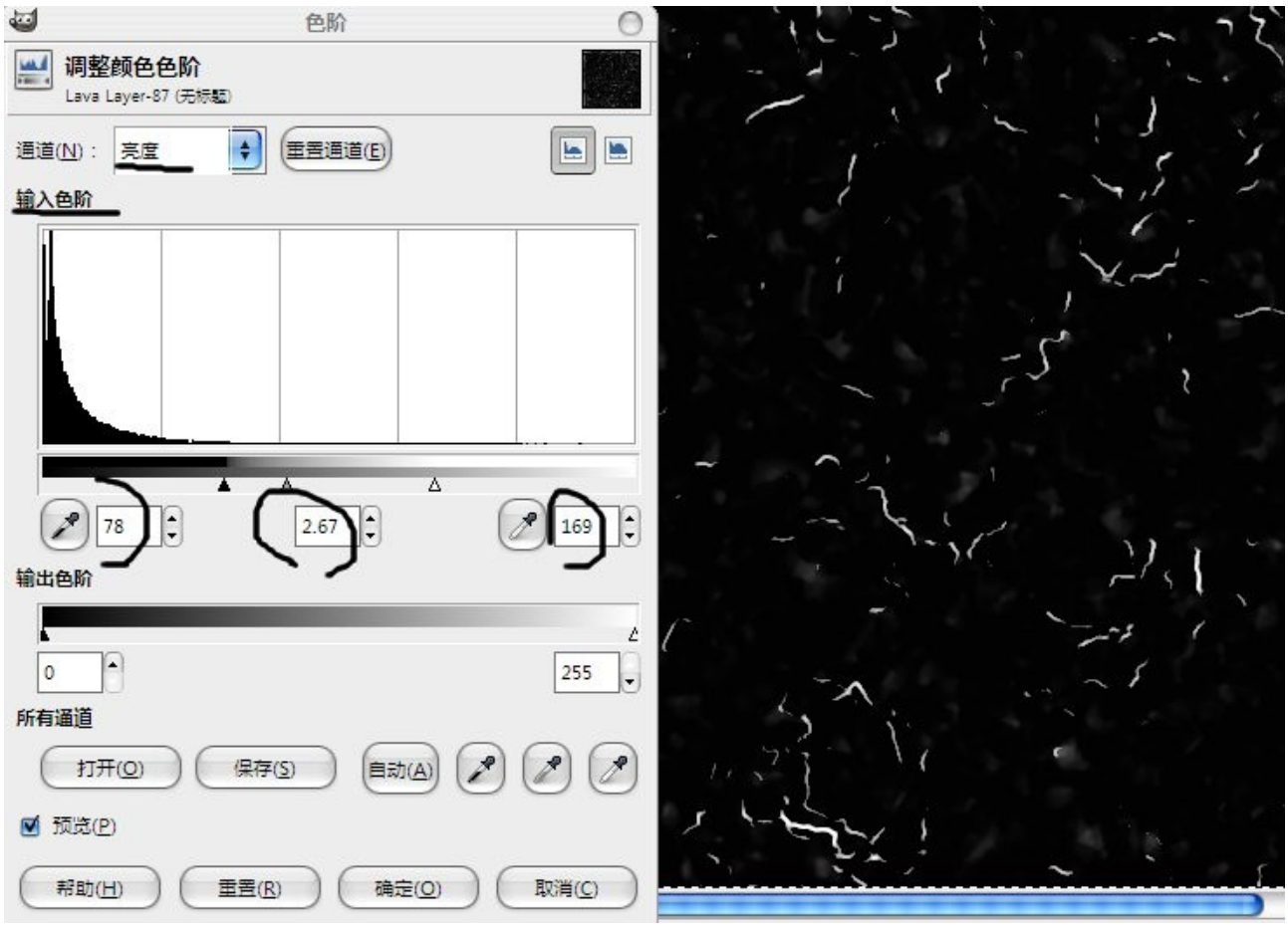
1.Ctrl+N 新建一个 512*512 的白色背景图层.



2.滤镜-->绘制-->熔岩,在弹出的 Script-Fu:熔岩对话框中点击渐变图标,在渐变选择框中选择前景到背景渐变,确定.Scrip-Fu:熔岩将创建一个 Lava Layer 图层,选择-->None(Ctrl+Shift+A)取消选区.



3.切换到 Lava Layer 图层,颜色-->色阶,在亮度通道输入色阶中对黑色-灰色-白色做如下调整,使之形如右侧.这个图层是做为后面图层做准备的图层蒙板,关闭图层工具栏此图层前面的眼睛图标使这不显示.



4.在图层工具栏拖动 Lava Layer 图层到新建图层图标上新建图层,滤镜–>绘制–>云彩–>五彩缤纷,默认参数,确定.



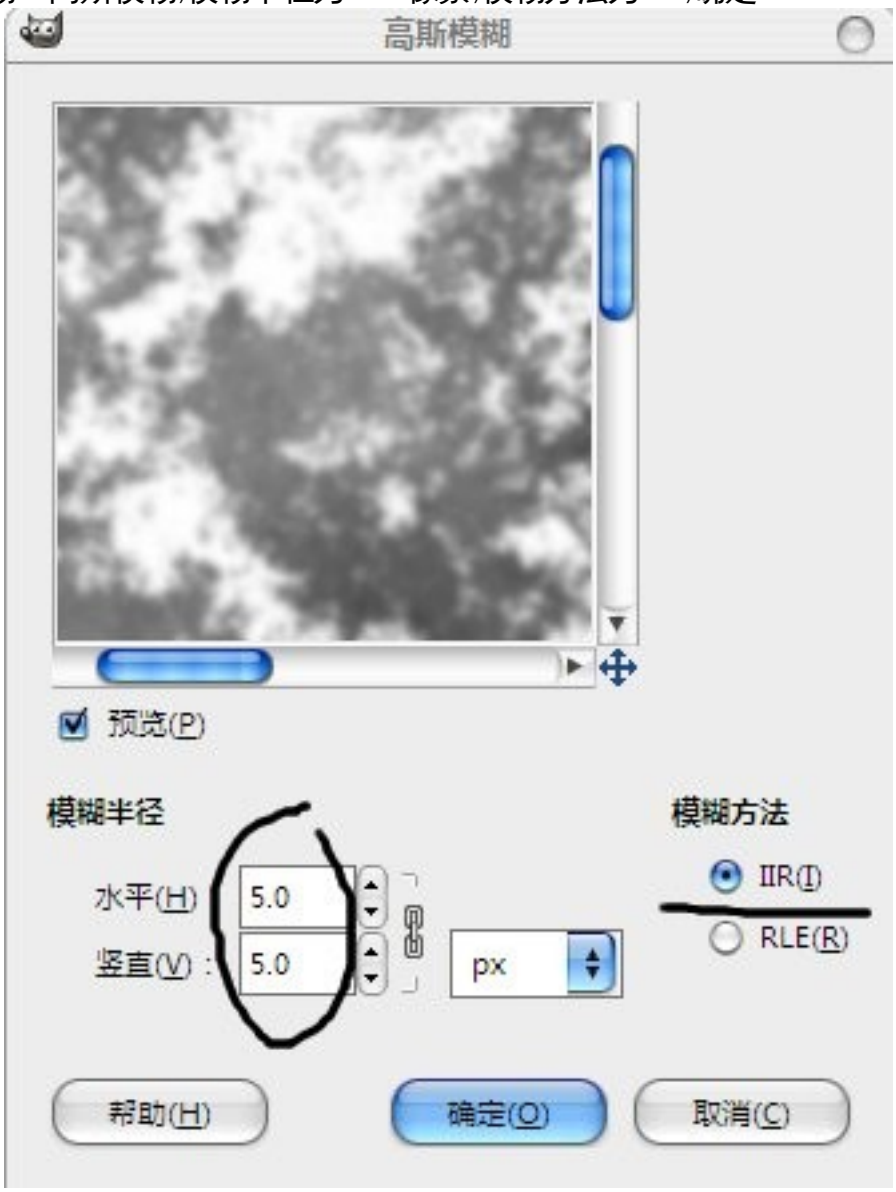
5.主工具栏中选择颜色选取工具(Shift+O),在新建图层中选择颜色相近区域,编辑–>清除(Delete)删除选择区域并填充为白色,选择–>None(Ctrl+Shift+A)取消选区.

注:以上第 4,5 步详细操作请参看:（gimp 教程） 三.五.锈蚀之环(the Scott Effect)

6.颜色–>去色,默认是亮度,Desaturate 确定.



7.滤镜-->模糊-->高斯模糊,模糊半径为 5.0 像素,模糊方法为 IIR,确定.



8.新建一个新建图层#1,滤镜-->Recently Used-->五彩缤纷(plasma),默认参数,确定.



注:gimp 中凡是以前使用过的滤镜,都会保存在 Rencently Used 下以快速调用.

9.颜色–>映射–>Rotate Colors...,弹出 Rotate Colors 对话框,点击"从:"下的全部选择按钮,然后在从:和到:下的色相环中滑动箭头,设置为其夹角大约 15 度左右从淡黄色到淡红色的过渡,旋转后效果可再对话框右侧预览,到自己认为最喜欢的颜色后,按确定按钮.



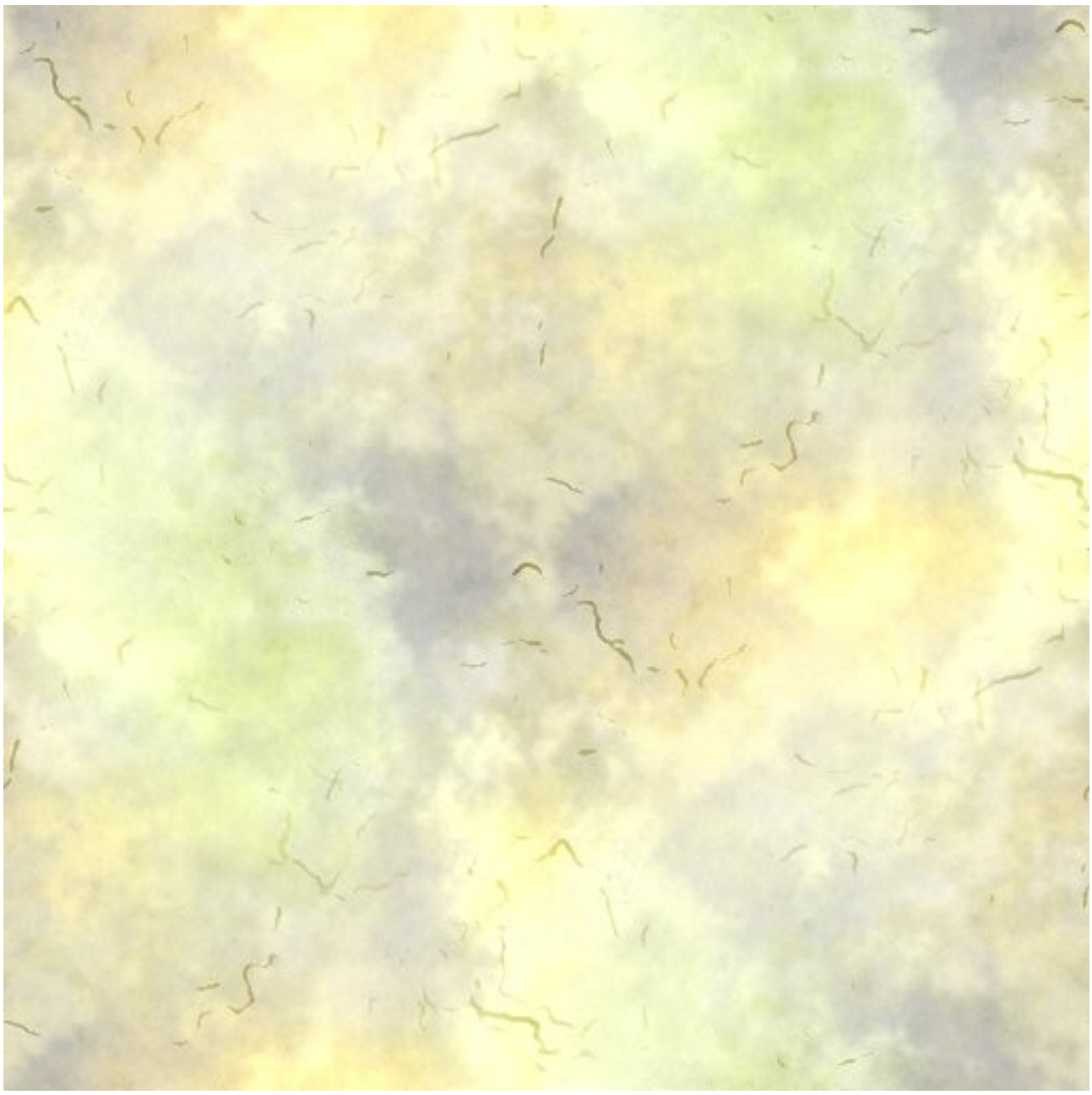
10.在图层工具栏的新建图层#1 上右键点击,弹出右键菜单,选择复制图层,新建图层#2.

11.在图层工具栏的新建图层#2 上右键点击,弹出右键菜单,选择添加图层蒙板,选择白色(全不透明),按添加按钮.



12.切换到 Lava Layer 图层,编辑–>复制或者直接按 Ctrl+C 复制,切换回新建图层#2,左键在图层蒙板点击以激活图层蒙板,编辑–>粘贴或者按 Ctrl+V,图层–>固定图层(ctrl+H,图层工具栏按固定图层图标亦可)将粘贴的浮动图层与图层蒙板合并.

13.分别将新建图层#2,新建图层#1,新建图层的不透明度设置为 55,35,15,啊!有这样的大理石吗?有谁能告诉我?



14.根据真实的大理石将之调整到令自己相当满意的程度,图像–>平整图像输出结果

注:有可能你在制作大理石纹理时只是一块,而在作为纹理贴图时你希望能够表现的更加完美,那么请尝试下面这个滤镜:滤镜–>映射–>无缝处理,但这样处理后你可能需要稍稍的调整下对比度(颜色–>亮度/对比度)



后记:为了使自己能够炉火纯青的使用这些技能,请多尝试各种参数,使之了然于胸,而且请多培养对于真实事物的敏锐触觉!

三.十一.布面油画(Oil On Canvas)

关键点:

图层应用

滤镜参数和组合

主要命令:

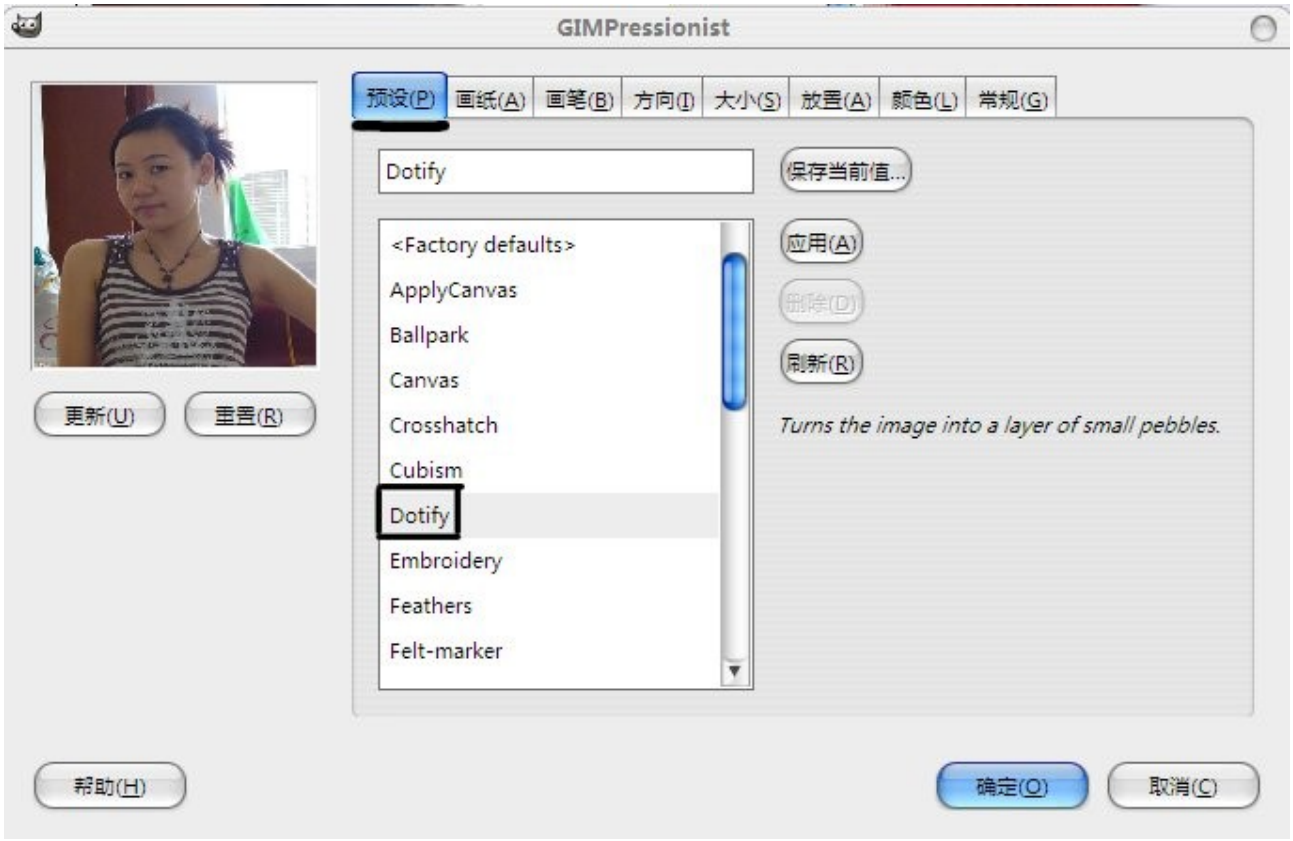
滤镜-->印象派艺术家,滤镜-->应用画布,滤镜-->高斯模糊

操作流程:

1.Ctrl+O 打开一幅新图如 test.jpg.

2.在图层工具栏拖动背景图层到复制图层图标上复制一个背景副本图层.

3.滤镜-->艺术-->印象派艺术家,弹出对话框中选择预设为 Dotify,按确定按钮.



4.调整背景副本图层的不透明度为 60.

5.滤镜-->模糊-->高斯模糊,选择模糊半径为 2 像素,模糊方式为 IIR,确定.



6.图层-->向下合并,合并背景副本和背景图层.

7.滤镜-->艺术-->应用画布,弹出对话框中选择深度为 4,可参看预览图,以调整到最佳.



8.如此即可,一张漂亮的布面油画就完成了,当然你可以装裱后作为家庭装饰,哈哈!



以上的教程是我刚开始学习 Gimp 时,参照英文教程并结合自己的实际完成的全中文教程,通过以上的学习,我想你对基本的 Gimp 操作已了然于胸,对于以后的教程,我对于基本的概念原理等的解释可能会比较简略,也许根本就没有,如果你有所不懂,请查阅相关资料,这里我就不详述了.

还有一点要注意的是以后的教程我会使用英文界面的 Gimp 来介绍,如果你用的界面是中文的,可能我不会完全解释,但基本上我会用括号来包括中文的翻译,以有利于你的理解.关于这一点是因为关于 Gimp 的中文教程太少,我翻阅的大都是英文教程,而 Gimp 的中文翻译也不是很全面,而且也有一点错误的地方,譬如矩形选择工具的选项条中有个 Fixed,按原意应该是"固定比例",但中文却翻译成"已修复",让人丈二金刚摸不着头脑.如果你有一定的英文基础,建议使用英文界面的 Gimp,我相信你依然用的很愉快.